№9 (156) 2010 КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD + ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ

MAFIA II

В РАЗРАБОТКЕ

TOM CLANCY'S **H.A.W.X. 2**

СМЕРТЬ ШПИОНАМ 2

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

DEAD RISING 2

HALO: REACH

ВЕРДИКТ

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

APB

NEED FOR SPEED: WORLD

ALIEN SWARM

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

ВИДЕОМАНИЯ

ДНЕВНИКИ E3 ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

10 ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ КОНЦОВОК

KANE & LYNCH DOG DAYS 2 伏天

9 771560 258026 10009>

ТЕХНО МИР ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

www.igromania.ru

ПРОРВИСЬ НА НОВЫЙ 3D-УРОВЕНЬ

3D-монитор LG серии W63D – твой новый геймерский уровень. Высокое качество изображения: разрешение FullHD[1] и кадровая развертка в 120 Гц. Исключительная четкость даже в динамичных сценах: скорость обработки данных на уровне 172 Гц. Впечатления становятся более реалистичными и яркими. Функция ThruMode[2] уменьшает время отклика, позволяя тебе моментально реагировать на происходящее. SRS Tru-surround HD[3] обеспечивает чистое объемное звучание. Auto Bright[4] автоматически подстраивает яркость экрана, в зависимости от освещения в комнате. Когда ты за 3D-монитором LG – это больше, чем просто игра.

FULL HD 3D

Монитор LG серии W63D
www.lg.ru

LG
Life's Good

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

DISCOVER THE UNDISCOVERED[5]

[1] Изображение высокого разрешения [2] ТруМоуд
[3] СРС Тру-суррраунд Эйч Ди [4] Автояркость
[5] Постигнуть неведомое

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

В этом году лето было необычным не только из-за странностей погоды, но и из-за паранормальной активности издателей. В июле и августе, в месяцы традиционного игрового затишья, вышло множество отличных игр.

Главным событием июля стал, разумеется, выход StarCraft 2: Wings of Liberty. Blizzard в очередной раз сотворили маленькое чудо: по старым лекалам, на основе примитивного в общем-то сюжета, с помощью давно известных всем приемов они сделали стратегию, от которой попросту невозможно оторваться. Даже если вы на дух не переносите RTS. Двадцать шесть миссий играются как двадцать шесть самостоятельных игр — каждая намертво врезается в память. А ведь это только первая кампания. Если разработчики удержат заданный темп в Heart of the Swarm и Legacy of the Void, им можно будет ставить очередной (который уже по счету?) памятник. Все подробности о кампании за терран на *стр. 74*.

Следующий релиз, которого большинство игроков ждало целых восемь лет, — Mafia 2. Многие опасались, что разработчики решат играть в догонялки с GTA, но, слава богу, ничего похожего не случилось. Перед нами старая добрая «Мафия», выполненная по современным стандартам: с детально проработанным миром, прекрасно прописанным сюжетом и геймплеем, который увлекает ничуть не меньше, чем в 2002-м. Подробности о криминальной жизни Нью-Йорка 1945 года на *стр. 70*.

В отличие от «Мафии», Kane & Lynch 2: Dog Days демонстрирует куда более грубый, под стать персонажам сюжет и совершенно беспощадный экшен. Концентрация жестокости в этой игре переходит все мыслимые пределы, но это нисколько не мешает наслаждаться интересной, пускай и слегка примитивной историей. О том, каково это, побывать в шкуре двух уголовников, читайте на *стр. 82*.

А вот от APB мы, признаться, ждали куда большего. Вместо «GTA в онлайне» на выходе получился довольно посредственный командный экшен. Что самое обидное, игру губит вовсе не механика, графика или скучные задания. APB отчаянно не хватает... контента. Изучить здешний мир и разобраться в «квестах» можно буквально за пару недель: для сингл-игры это даже много, но для сетевой — чудовищно мало. О тяготах интернет-будней см. нашу статью на *стр. 86*.

Зато командные экшены умеют делать Black Cat Games (бывшие моддеры, которых в свое время заметили и пригласили сотрудничать Valve). Их Alien Swarm — это совершенно новый взгляд на изометрические шутеры про чужих. Как выжить в подземельях наводненной ксеноморфами базы и не быть распиленным бензопилой напарника, читайте на *стр. 96*.

Помимо этого не пропустите трогательную черно-белую историю Limbo (*стр. 114*), очень неплохую пародийную RPG от Рона Гилберта DeathSpank (*стр. 90*) и прекрасную лего-реинкарнацию книг Джоан Ролинг — LEGO Harry Potter (*стр. 94*), которая по факту оказалась совсем не детским развлечением. Если же у вас есть DS и вы любите ролевые игры, то со свободным временем можете и вовсе распрощаться, потому что все оно уйдет на Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (*стр. 100*).

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИДЕНТИФИКАЦИЯ БОЛЛА

Уве-трэшодел дает «Игромании» на редкость сочное и толковое интервью, обещая в конце угостить смачным ударом в челюсть. Подробности на *стр. 160*.

09 СЕНТЯБРЬ (156) 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Издатель — Александр Кузьменко
Заместитель издателя — Надежда Недова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина
Директор по PR — Татьяна Шацкая (shatskaya@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс — (495) 231 2368
Менеджеры — Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher — Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс»

© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010

Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 сентября!

СОДЕРЖАНИЕ №9 (156) 2010

Dead Rising 2 Экшен, в котором для борьбы с зомби все средства хороши

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 Предрелизный взгляд на игру

10-28 **НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**
10 Новостной меридиан
26 Даты выхода игр
28 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

30-38 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
30 Dead Rising 2
36 Halo: Reach

40-61 **R&S: В РАЗРАБОТКЕ**
40 **Рейтинговая система рубрики R&S**
41 Explodemon
42 Darkspore
44 El Shaddai: Ascension of the Metatron
48 Deus Ex: Human Revolution
50 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
52 ilomilo
54 Смерть шпионам 2
58 Rock of Ages
60 Magicka

62-66 **В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**
62 Восемь любительских ремейков культовых игр

68-69 **ГЕРОЙ НОМЕРА**
68 Дуэт номера

70-128 **R&S: ВЕРДИКТ**
70 Mafia 2
74 StarCraft 2: Wings of Liberty
82 Kane & Lynch 2: Dog Days
86 APB: All Points Bulletin
90 DeathSpank
94 LEGO Harry Potter: Years 1-4
96 Alien Swarm
98 Need for Speed: World
100 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies
104 Age of Conan: Rise of the Godslayer
108 Nelson Tethers: Puzzle Agent
112 15 days
114 Limbo
115 Monkey Island 2 Special Edition: Lechuck's Revenge
116 Toy Story 3
118 Sam & Max Season 3: The Devil's Playhouse — Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls
120 Risk: Factions
122 Alien Shooter 2: Conscription
124 Commander: Conquest of the Americas

MTV

Реализуй себя!

Заработай 1.000.000. рублей!

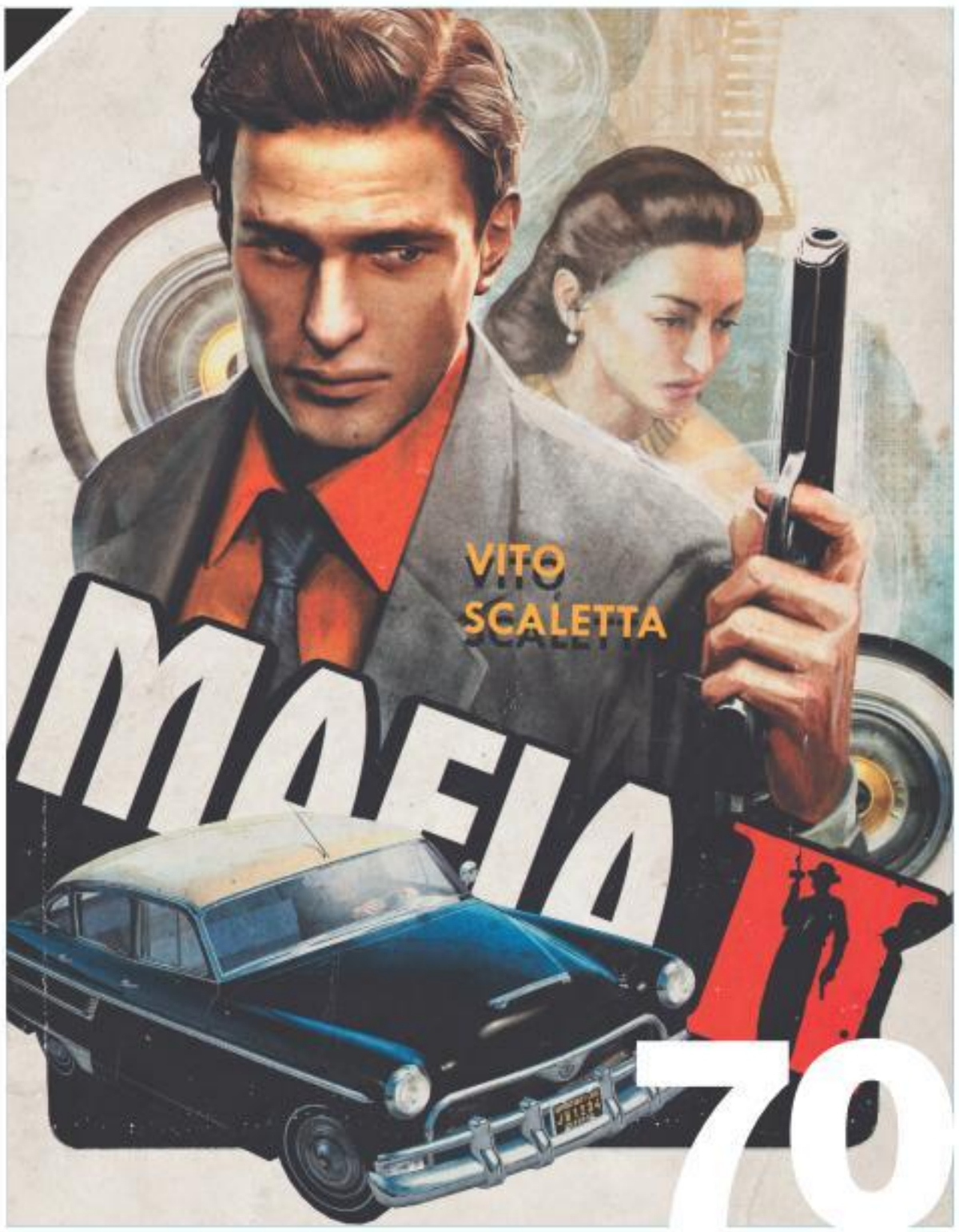
Gillette

Участвуй в кастинге на: www.gmenliveshow.ru*

*Интерактивное шоу "G-Men".
Заявки на кастинг принимаются с 16 августа по 19 сентября.

реклама

СОДЕРЖАНИЕ №9 (156) 2010



Mafia 2 Дон, милый дон

126 Doctor Who: The Adventures — Blood of the Cybermen
128 Lineage 2: The Chaotic Throne 2 — Freya

130-131 ИГРА МЕСЯЦА
130 Итоги голосования за период с 25 июня по 9 августа 2010 года
131 «Игромания» рекомендует

132-135 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
132 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

136-165 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
Ретро
136 StarCraft
138 Герои меча и магии 3: Возрождение Эратии
Игры
140 История пошаговых стратегий
Интернет
148 Мудрая куча мусора
152 Сервисы печати фотоальбомов через интернет
Кино
158 Скотт Пилигрим против всех
160 Интервью с УвеБоллом
163 Дьявол
Технологии
164 OnLive

166-189 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
166 Железные новинки
Тесты
174 Беззеркальная камера Sony Alpha NEX-5
176 Материнская плата Gigabyte GA-X58A-UD9
178 Игровая клавиатура Thermaltake Challenger Pro
180 Интеллектуальный монитор Acer D241H
182 Калькулятор CT-001
184 Компьютер Meijin Core i7-860
186 Разумный компьютер за разумные деньги
188 Горячая линия: железо

190-192 ИГРОСТРОЙ

194-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Алфавитный список игр в номере

15 days 112
Age of Conan: Rise of the Godslayer 104
Alan Wake 130
Alice: Madness Returns 22
Alien Shooter 2: Conscription 122
Alien Swarm 11, 96
Aliens vs. Predator 130
Alpha Protocol 130
American McGee's Alice 22
American's McGee's Grimm 22
APB: All Points Bulletin 28, 86
Assassin's Creed 2 ..... 130, 131
Assassin's Creed: Brotherhood 26
Bad Day LA 22
Baphomets Fluch 2.5 64
Batman: Arkham Asylum 14, 130
Battlefield: Bad Company 2 130
BioShock 2 130
Blur 18, 130
Borderlands 130
Brink 26
Brutal Legend 22, 24
Call of Duty: Black Ops 21, 26
Call of Duty: Modern Warfare 2 ..... 12, 18, 21, 130
Castlevania: Harmony of Despair 10
Civilization 5 26
Colin McRae DiRT 2 ..... 21, 130, 131
Colin McRae Rally 20
Commander: Conquest of the Americas 28, 124
Crash Time 3: Погоня без правил 28
Create 28
Crysis 2 ..... 22, 26
Dance Central 16
Dance on Broadway 16
Darkspore 26, 28, 42
Dead Rising 2 ..... 10, 26, 30
Dead Rising 2: Case Zero 26
DeathSpank 90
Defence of the Ancients 20
Deus Ex 22
Deus Ex: Human Revolution 48
DiRT 3 20
Divinity 2: Flames of Vengeance 26
Doctor Who: The Adventures — Blood of the Cybermen 126
Dragon Age 2 28
Dragon Age: Origins — Awakening 130
Dragon Age: Origins 130
Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies 100
El Shaddai: Ascension of the Metatron 44
Epic Mickey 22
Explodemon 41
F.E.A.R. 3 26
F1 2010 20
Fable 3 ..... 14, 21, 26
Fallout 3: Broken Steel and Point Lookout 28
Fallout 3: The Pitt and Operation Anchorage 28
Fallout: New Vegas 26
FIFA 10 130
FIFA 11 26
FIFA Manager 11 28
FIFA Street 26
Final Fantasy 14 26
Final Fantasy XIII 19
Freeciv 64
Gears of War 19
God of War 3 130
God of War Collection 13
God of War 19
Gran Turismo 5 ..... 20, 26

ИГРОМАНИЯ

StarCraft 2: Wings of Liberty Па-де-труа терранов, зергов и протоссов

КАЛЕНДАРЬ

197 Cross Fire
198 Lineage

202-203 КОДЕКС

202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки
* Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

204 Тест № 9. Сентябрь
205 Сканворд № 9. Сентябрь * Фотографическая память № 9. Сентябрь * Подведение итогов за №7/2010

208 GAME OVER?

208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Kane & Lynch 2: Dog Days Два ушибленных на голову героя под пологом шанхайского неба

Алфавитный список игр в номере

Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 130, 131
Grotesque Tactics: Настоящие негодяи 28
Guitar Hero : Warriors of Rock 24, 26
Halo: Reach 10, 26, 36
Haluz: Халуцинации 28
Heavy Rain 14, 19, 130
ICO 13
ilomilo 52
James Bond 007: Blood Stone 15
Joe Danger 14
Just Cause 2 130
Just Dance 16, 216
Kane & Lynch 2: Dog Days 28, 82
Killzone 3 13
Kingdoms of Amalur: Reckoning 28
Lara Croft and the Guardian of Light 10, 20, 26
Left 4 Dead 2 .....11, 130
LEGO Harry Potter: Years 1-4 94
Limbo 114
Lineage 2: The Chaotic Throne 2 — Freya 128
LittleBigPlanet 2 26
Living Hell 63
Lost Planet 2 26
Lost Snowmen 66
Mafia 2 .....28, 70
Magicka 60
Mass Effect 2 .....130, 131
Max Payne 3 26
Medal of Honor 26
Metal Gear Solid: Peace Walker 13
Michael Jackson: The Experience 16
Milo & Kate 14
Monkey Island 2 Special Edition: Lechuck's Revenge 115
MotorStorm 20
My Fitness Coach: Dance Workout 16
Need for Speed: Hot Pursuit 20, 26
Need for Speed: Shift 21
Need for Speed: World 98
Nelson Tethers: Puzzle Agent 108
Oolite 65
Open Mortal 65
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned 26
Plants vs Zombies 10, 18
Portal 2 26
Portwall 66
Prince of Persia 13
Prince of Persia: The Forgotten Sands 130
Pro Evolution Soccer 26
Pro Evolution Soccer 2010 130
Project Gotham Racing 18
Prototype 19
Quantum of Solace: The Game 15
R.U.S.E. 22, 26
Red Dead Redemption 130, 131
Resident Evil 5 13
Risk: Factions 120
Rock of Ages 58
Runaway 3: Поворот судьбы 28
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 130
Sam & Max Season 3: The Devil's Playhouse — Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls 118
SBK X Superbike World Championship 28
Section 8 28
Shadow of the Colossus 13
Ship Simulator Extremes 26
Shrek Forever After: The Game 18
Silent Hunter 2 28
Silent Hunter 3 28
Singularity 18, 130

СОДЕРЖАНИЕ №9 (156) 2010

APB Районные разборки в онлайне

Alien Swarm Left 4 Dead в изометрии, про чужих, без AI Director и без зомби

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Mafia 2
StarCraft 2: Wings of Liberty

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
DeathSpank
Driver: San Francisco
Darksiders: Wrath of War
Raving Rabbids: Travel in Time

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:		Leadtek	25
LG	2-я обложка	Lenovo	7
Ф-Центр	3-я обложка	Microsoft	81
Universal Pictures International (Россия)	4-я обложка	Razer	121
		Samsung	43
		Soft Club	111, 119, 125, 129
В номере:			
A-DATA	17, 19	Speed-link	21
Asus	27	Sven	15
Cooler Master	171	Wargaming.net LLP	67
Cowon	123	XFX	23
GIGABYTE	185	Гарньер	11, 39
Gillette	3	Новый Диск	117
Kingston Technology	13	ТехноМир	127, 159, 193

Алфавитный список игр в номере

Split/Second 130, 131
Star Wars: The Force Unleashed 2 26
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 130
Star Wars: The Old Republic 14
StarCraft 136
StarCraft 2 17
StarCraft 2: Wings of Liberty 28, 74
Street Fighter 3: 3rd Strike Online 12
Street Fighter X Tekken 12
Street Fighter 12
Super Mario Galaxy 2 131
Super Street Fighter 12
SuperStars V8 Next Challenge 28
Tekken X Street Fighter 12
Terrorist Takedown 3 28
Test Drive Unlimited 2 26
The Bourne Conspiracy 15
The Legend of Zelda 22
The Oddbox 16
The Oddbox 26
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 131
The Sims 3 15
The Sims Medieval 28
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 .....28, 50
Tom Clancy's Splinter Cell 13
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 130, 131
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 26
Toy Story 3 116
Transformers: War for Cybertron 18
Two Worlds 2 26
UFC Undisputed 19
UK Truck Simulator 28
Uncharted: Drake's Fortune 14
Valkyria Chronicles 2 26
VVVVVV 131
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 130, 131
World of Tanks 26
World of Warcraft 18, 19
Worms Reloaded 26
Z Expansion Kit 63
Zuma 28
Арена будущего 28
Бешеные кролики: Go home 28
Битва за Фортиану 28
Виктория 2 28
Герои меча и магии 3: Возрождение Эратии 138
Долина магов 28
Жемчужная охота 28
Женские истории: Тайна Кассандры 28
Жизнь богатых и знаменитых 28
Журналистские истории 28
Зомбилюция 28
Кабал онлайн: Сияющий зал 28
Камни судьбы 28
Клуб любителей шахмат: Fritz 11 28
Космическая оборона 28
Машина времени 2: Эффект бабочки 28
Метро 2033 .....130, 131
Новые приключения Алисы 28
Нэнси Дрю: По следу торнадо 28
Отель 28
Отряд «Ворон» 28
Ох уж эти йети 28
Порт назначения 28
Путешествие феи 28
Смерть шпионам 2 54
Снайпер: Воин-призрак 28
Тайны зазеркалья 28

Windows®. Жизнь без преград.
Lenovo® рекомендует ОС Windows 7.

lenovo

ПРЕДЕЛЬНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. ПРЕДЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ.

Lenovo каждое мгновение!

МОЩНОСТЬ И МУЛЬТИМЕДИА — ВОСТОРГ!

Передовые мультимедийные технологии на ноутбуке Y560 и настольном компьютере «Всё в одном» A700.

Каждое мгновение можно развлекаться всеми доступными способами! Больше свободы — тебе будет еще веселее с ноутбуком Y560. Больше возможностей дома — поставь домашний мультимедиацентр A700 с Dolby® Home Theater™. Технология Rapid Drive — это прямой доступ к видео и музыке, а система OneKey Theater 2.0 и динамики JBL позволяют наслаждаться невероятно реалистичными мультимедиа. Каждое мгновение — в радость!

Фантастическую скорость работы обеспечивает интеллектуальный процессор Intel® Core™ i5 с технологией Intel® Turbo Boost. Графическая система Intel® HD обеспечивает отличное качество графики, высокую четкость изображений, насыщенность цветов и высокий реализм звука и изображения.

IdeaCentre A700
МОЩНОСТЬ И КОМПАКТНОСТЬ

IdeaPad Y560
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ВОСТОРГ

intel CORE i5 inside™

Быстрее.
Умнее.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating. Реклама.

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Assassin's Creed: Brotherhood
DC Universe Online
Fable 3
Halo: Reach
inFamous 2
LittleBigPlanet 2
Mafia 2
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Medal of Honor
Nail'd
Raving Rabbids: Travel in Time
Red Faction: Armageddon
Shogun 2: Total War
Spider-Man: Shattered Dimensions
The Last Story
Tom Clancy's H.A.W.X. 2

SPECIAL

Репортажи

The Witcher 2: Assassins of Kings — вторая часть дневников разработчиков, о сюжете игры.
Civilization 5 — о новом витке развития серии из уст разработчиков.
Driver: San Francisco — демонстрация геймплея с комментариями Мартина Эдмонсена, основателя студии Reflections.
Red Faction: Armageddon — прогулка по подземному Марсу с комментариями разработчиков.
Rage — демонстрация возможностей в игре.
Assassin's Creed: Brotherhood — разработчики рассказывают о сюжетной кампании игры.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Enslaved: Odyssey to the West
Guitar Hero: Warriors of Rock
Hellion: Mystery of the Inquisition
Knight's Contract
Portal 2
Spider-Man: Shattered Dimensions
Star Wars: The Force Unleashed 2
Test Drive Unlimited 2
Two Worlds 2
WRC: FIA World Rally Championship

PS3

inFamous 3
Killzone 3
Echochrome 2
White Knight Chronicles 2

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Дневники E3
Интервью с разработчиками Mafia 2, Call of Duty: Black Ops, Epic Mickey, Deus Ex: Human Revolution
Десять лучших игровых концовок

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

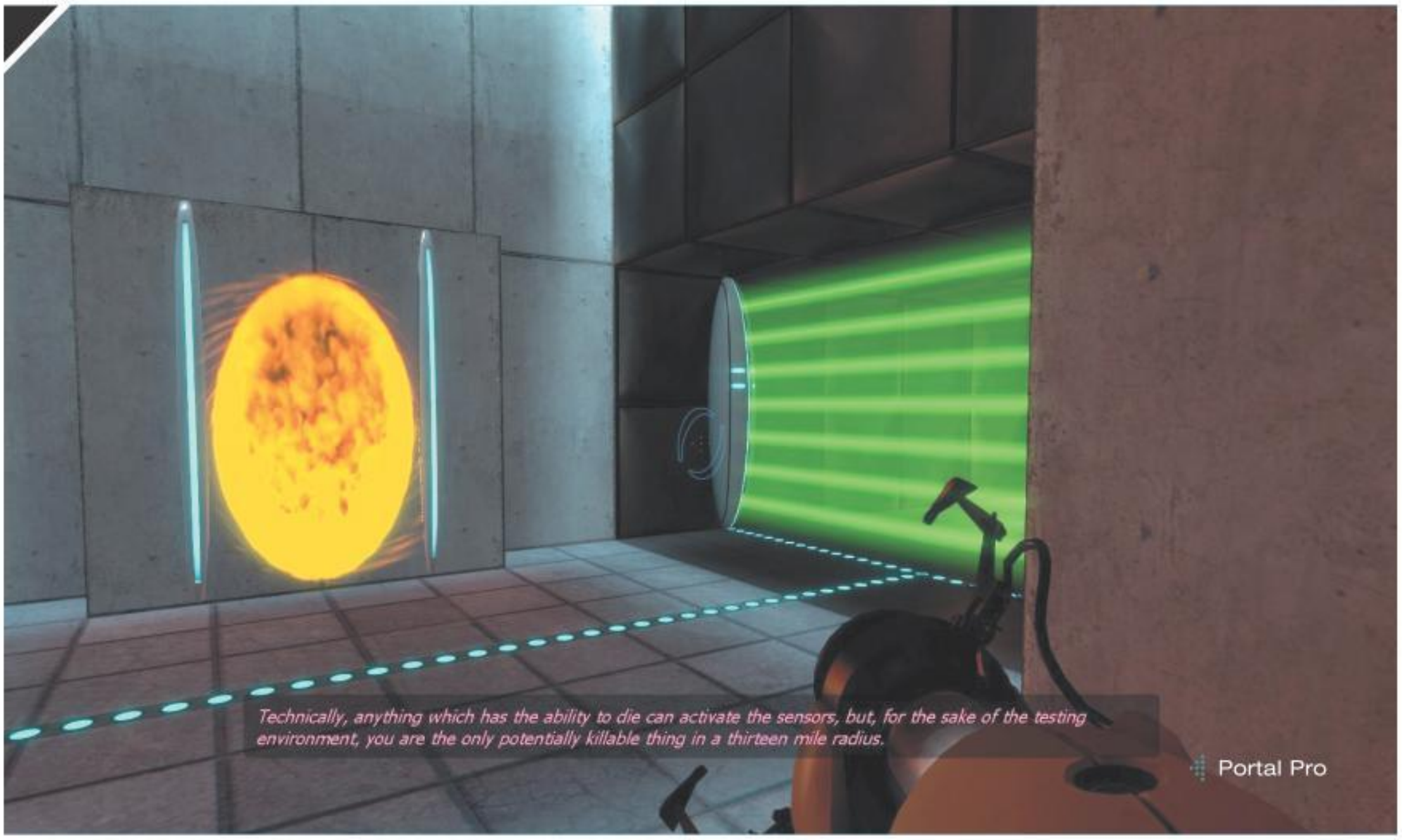
StarCraft 2: Wings of Liberty
DeathSpank
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge
Alien Swarm
Metal Gear Solid: Peace Walker
Alan Wake: The Signal

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Mac против PC — сюрприз
Чужой против Хищника: Искупление
Бумажный Mortal Kombat
Как разработчики добирались до награждений Develop в Брайтоне, Англия
Кевин Батлер в двух рекламных роликах PlayStation 3
Машинима Dragon Age: Warden's Fall, часть 3
Modern Warfare и Metal Gear Solid — столкновение двух вселенных
Живое исполнение песни Хосе Гонзалеза Far Away из саундтрека Red Dead Redemption

Интервью с разработчиками с E3

DVD-МАНИЯ



ДЕМОВЕРСИЯ

Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 4 — Beyond the Alley of the Dolls

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD
Half-Life 2: Korsakovia
Portal Pro

Подборки
Grand Theft Auto 4
Fallout 3
Just Cause 2
Left 4 Dead 2
Mount & Blade: Warband
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
Team Fortress 2

ОНЛАЙН-ИГРА

Crossfire

Бесплатные игры
GunGirl 2
Hydorah
Privates
The Silver Lining Episode 1: What Is Decreed Must Be

ПАТЧИ

ArmA 2: Operation Arrowhead (русская версия)
Disciples 3: Renaissance (русская версия)
Eufloria (английская версия)
Fallout 3 (русская и английская версии)
Mount & Blade: Warband (английская версия)
Singularity (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Alice in Wonderland
Alpha Protocol
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Sniper: Ghost Warrior
Transformers: War for Cybertron

Сохранения (PS3)
Aliens vs. Predator
Iron Man 2

Сохранения (Wii)
WarioWare D.I.Y. Showcase

Сохранения (PSP)
LEGO Harry Potter: Years 1-4
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
Supermarket Mania
TNA Impact: Cross the Line

Трейнеры
Alien Swarm
Alien Shooter 2: Conscription
ArmA 2: Operation Arrowhead
Blur
Grotesque Tactics: Evil Heroes
Just Cause 2
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers
Mount & Blade: Warband
Puzzle Chronicles
SBK X: Superbike World Championship
Singularity
Sniper: Ghost Warrior
Split/Second
StarCraft 2: Wings of Liberty
The Settlers 7: Paths to a Kingdom
Transformers: War for Cybertron
Tropico: Absolute Power

База кодов «Игромании»

Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 4 — Beyond the Alley of the Dolls

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Антон Мухатаев, Александр Милованов, Павел Шубский (железные новости)**

ИНДУСТРИЯ

Зеленые новости

XBOX 360 ПЕРЕЖИВАЕТ ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ

Выступление **Microsoft** на E3 было не самым удачным, но Xbox 360 по-прежнему чувствует себя замечательно — особенно этому поспособствовал недавний релиз слим-версии, о которой мы рассказывали месяц назад. По данным NPD, в июне на территории США было продано более 450 тысяч консолей. С таким впечатляющим результатом Xbox 360 сумел обогнать Wii, которая долгое время лидировала с почти что двукратным превосходством.

На другой стороне океана все тоже более чем хорошо: представитель британской сети GAME сообщил о небывалом спросе на консоль и взлете продаж в десять раз. Что интересно, далеко не все бросились покупать новую модель: большинство проданных консолей — уцененные старые версии. Видимо, не для всех встроенный Wi-Fi-адаптер, вместительный жесткий диск и безоговорочная защита от «красных огней смерти» оказались достаточными, а кого-то вполне мог отпугнуть новый, мягко говоря, спорный дизайн.

В отличие от похудевшей Elite-модели (на фото), новый Xbox 360 Arcade будет не глянцевым, а матовым — для многих это весомый плюс.

Тем, кто остался недоволен внешним видом нового Xbox 360, не стоит отчаиваться. Уже 14 сентября выходит ключевой для платформы эксклюзив — **Halo: Reach**. Как и во время выхода третьей части, не обойдется без тематического бандла. В комплект войдет серебристый Xbox 360 Elite 250 GB с артом из игры, два геймпада и хедсет, выполненные в том же стиле, эпизод аниме-сериала Halo: Legends, всяческая мелочевка вроде набора значков и, конечно же, копия самой игры. Причем Microsoft решили не ограничиваться внешним видом: специальное издание консоли отличается даже звуками интерфейса в дэшборде в стиле тех, что используются в Halo. Для тех, кому не нужно все и сразу, будет возможность купить контроллер и хедсет отдельно.

Если уж речь зашла о дэшборде, то связанных с ним новостей тоже хватает. В частности, в последнее время появлялись сообщения об очередном осеннем редизайне. На этот раз Microsoft не стали тянуть и сразу подтвердили: да, в ноябре этого года действительно будет обновление, связанное с новыми функциями Xbox Live и релизом Kinect. Никаких глобальных перемен, равноценных появлению аватаров, ждать не стоит, это обыкновенный косметический апдейт. Среди новинок — новый Family Pack: подписка на Xbox Live для 4 человек по сниженной цене.

Сервис Xbox Live Arcade не остается в стороне — там, между прочим, редизайн уже проведен. Кроме того, ближайшие месяцы обещают быть невероятно насыщенными: недавно вышла великолепная **Limbo**, а впереди — новая двухмерная **Castlevania: Harmony of Despair**, популярнейшая **Plants vs. Zombies**, кооперативная **Lara Croft and the Guardian of Light** и приквел к **Dead Rising 2** под названием Case Zero. Некоторые эксклюзивы (как Lara Croft) — временные, в рамках летней программы релизов Summer of Arcade, другие же за пределы XBLA вряд ли уйдут.

Xbox 360 даже Blu-Ray особо не нужен — Microsoft ставит на онлайн-дистрибьюцию фильмов и игр.

Но не все так радужно, как можно подумать. Одна из звезд и одновременно самый переоцененный анонс E3 2010 — Kinect — собирает не самые положительные отзывы. Еще в прошлом номере мы писали о проблемах с распознаванием движений, заметный лаг и невозможность пользоваться сидя. Сейчас Microsoft, наконец, назвали и цену устройства — она составит $150. Бандл с новой черной слим-версией Xbox 360 Arcade с 4 Гб флэш-памяти на борту будет стоить $300. Как при такой цене Kinect собирается конкурировать с Wii ($200), на рынок которой претендует Microsoft, вряд ли знают даже в Редмонде.

ДЕЗОДОРАНТ ДЛЯ МУЖЧИН ЭКСТРИМ

Защита на полную мощность 72 часа.
Кожа дышит.

Реклама

НОВИНКА

ЗАЩИТА, КОТОРАЯ ПРЕВЗОЙДЕТ ВСЕ ОЖИДАНИЯ!

> 72 часа против влажности
> 72 часа против запаха

ОБОГАЩЕН МИНЕРАЛОМ ПЕРЛИТ

АБСОРБЕНТ ВУЛКАНИЧЕСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

www.garniermen.ru

Горячая Линия Гарньер **8-800-100-0088** www.garnier.com.ru

Заботься о себе.
GARNIER

Ubisoft давно намекали, что **Assassin's Creed** будет больше чем игрой — они уже выпустили мини-фильм, а недавно анонсировали еще и комикс. Самое интересное, что его действие будет происходить в России начала XX века.

ИНДУСТРИЯ

Пароварка

В VALVE СЛУЧАЙНО ЗАБАНИЛИ 12 000 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ STEAM

Последний месяц в **Steam** выдался веселый: сначала **Valve** выпустила совершенно бесплатный онлайн-шутер **Alien Swarm**, а через неделю им пришлось раздать несколько тысяч копий **Left 4 Dead 2** — тоже бесплатно. Все дело в том, что VAC (Valve Anti-Cheat), встроенный в Steam, ошибочно принял некоторых игроков в **Call of Duty: Modern Warfare 2** за читеров. За две недели система забанила около 12 тысяч ни в чем не повинных пользователей. Гейб Ньюэлл был вынужден извиниться перед пострадавшими в письме, а чтобы они не держали зла, раздал каждому по две копии Left 4 Dead 2 — одну для себя, вторую другу в подарок.

Это уже не первый раз, когда VAC блокирует не тех, кого следует, а не так давно Valve дали еще один повод усомниться в собственной человечности. Как вы, возможно, знаете, последние несколько лет пользователям Steam предлагали добровольно поделиться техническими характеристиками своих компьютеров, чтобы Valve могли отследить, как

Тем, кто до сих пор играет в Modern Warfare 2, не слишком нужна Left 4 Dead 2, но все равно приятно.

быстро игроки переходят на новое железо. Теперь же пришла очередь софта, и многие задаются вопросом: зачем кому-то знать о том, что установлено на личном компьютере?

Если не брать в расчет теории заговора, то станет понятно, что очередной опрос принесет только пользу: в частности, поможет программистам еще лучше оптимизировать Steam, чтобы избежать в том числе и банов по ошибке. Красть личные данные никто не будет: Valve вряд ли хотят, чтобы повторился скандал с публичным доступом к не совсем публичной информации в социальной сети Facebook. К тому же опрос пока будет выборочный и необязательный, поэтому, если вам вдруг есть что скрывать, вы имеете полное право его проигнорировать.

ИГРОВОЕ КИНО

Кулаком об стену

БОЛЬШЕ ФИЛЬМОВ И ИГР ПО STREET FIGHTER В БУДУЩЕМ

Capcom все еще верят, что по **Street Fighter** можно снять вменяемый фильм. После оглушительного провала «Легенды Чун Ли» вряд ли кто-то бы осмелился задумываться о будущем франчайза в кино, но одно из первых лиц западного отделения Capcom Кристиан Свенссон уверен, что успех рано или поздно придет: «В будущем вы увидите сделанный с умом кинофильм по Street Fighter, который наверняка приведет фанатов серии в восторг». Но что-то подсказывает, что, как бы Capcom ни старались, адекватно перенести Street Fighter на большой экран не выйдет, а если режиссер ленты слишком далеко отойдет от канонов файтинга, то вряд ли это понравится фанатам.

Все фильмы по файтингам столь же нелепы, как и этот скриншот из Street Fighter X Tekken.

А вот в мире игр серия после долгого перерыва чувствует себя превосходно: **Super Street Fighter 4** только вышла, а новые тайтлы во вселенной уже рядом. На недавнем Comic-Con ее создатель Йосинори Оно объявил о выходе сразу трех игр: **Street Fighter 3: 3rd Strike Online**, **Street Fighter X Tekken** и **Tekken X Street Fighter**. И если о первой из них особых подробностей пока нет, то две оставшиеся игры вызывают интерес уже своим названием — более интригующего кроссовера представить себе сложно. Не стоит думать, что тут вкралась опечатка: это две разные игры от Capcom и **Namco**, которые объединяет одна идея — свести бойцов из двух популярнейших файтинг-серий. Игра Capcom выйдет первой, что вполне оправдано: компания недовольна последними квартальными отчетами и собирается выпускать больше крупных релизов в один год, чтобы покрыть расходы. У Namco, таким образом, будет больше времени подготовить ответ, чтобы обыграть главного конкурента в очном споре.

Хидео Кодзима только-только успел закончить **Metal Gear Solid: Peace Walker** для PSP — и уже поспешил объявить, что думает о разработке новой игры. По слухам, этот проект должен стать адвенчурой и не будет иметь отношения к прошлым играм Кодзимы.

ИНДУСТРИЯ

Миллионы, миллионы, миллионы PS3

SONY ОБНАРОДОВАЛА РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОДАЖ СВОЕЙ ПРОДУКЦИИ

Пока аналитики, игроки и студии-разработчики гадают, когда ждать новое поколение консолей, **Sony** считает продажи поколения нынешнего. Уже более 38 млн приставок Sony PlayStation 3 японская компания обменяла у счастливых игроков на деньги. Производство начинает окупаться, чем, разумеется, сильно радует руководство индустриального гиганта.

По сравнению с прошлым годом квартальная выручка выросла в два раза, до 2,4 млн консолей, так что PS3 сейчас набирает популярность подобно мороженому в жаркую погоду. Начало года даже было ознаменовано случаем, когда в американских магазинах приставки стали дефицитным товаром. В то же время продажи Xbox 360 составили 41,7 млн, хотя и с форой в год. Поэтому и здесь можно с уверенностью сказать, что Sony все-таки постепенно догоняет своего главного конкурента.

Помочь перегнать ей должен поступающий в продажу 15 сентября контроллер PlayStation Move. Все больше студий и издательств объявляют о поддержке новой технологии Sony, а на E3 демонстрировалась специальная версия **Resident Evil 5**. В общем, интерес нагнетается самым активным образом.

Но основной ведущей силой для PS3 всегда были и остаются эксклюзивы. В августе Sony запустила мультиплеерное бета-тестирование шутера **Killzone 3** (который запланирован на начало 2011 года), а вскорости после этого появилась информация о том, что Ubisoft готовит переиздание трилогий (первых трех частей в одной коробке) **Splinter Cell** и **Prince of Persia** эксклюзивно для PS3. Пример самой Sony, выпустившей в начале этого года **God of War Collection**, оказался заразительным, и в ближайшее время мы еще не раз увидим анонсы PS2-классики в высоком разрешении (уже проскакивала информация о **ICO** и **Shadow of the Colossus**).

Белая PS3 Slim, которая с лета этого года была доступна только в Японии, скоро доберется и до Европы.

Что до самой PlayStation 2, то она по-прежнему продается лучше многих — за первый квартал 2010 года компания избавилась от 1,6 млн старушек. Часть из них приходится на развивающиеся страны — в ноябре 2009 года PS2 была официально запущена (!) в Бразилии. Помехой не стала даже фантастически недружелюбная цена в $460 за штуку. Если же говорить серьезно — у PS2 припасено такое количество шедевральных игр, что за ее обеспеченную жизнь на пенсии можно не беспокоиться. Ведь нормальных эмуляторов до сих пор не появилось, а сама Sony давно отказалась от идеи обратной совместимости с PS3, предпочитая продавать порты старых игр за деньги.

А вот у ее младшей сестры PSP (которая, кстати, тоже в годах) дела идут похуже. Оборот PlayStation Portable уменьшился с 1,3 млн до 1,2 млн консолей, причем большая часть из них приходится на Японию. Потеря не такая уж большая, но сигнал понятен: Nintendo 3DS к моменту выхода сможет предложить стереоэкран и множество игр, а PSP — лишь десяток более-менее интересных хитов, никчемный функционал и слабую батарею. Впрочем, ходят слухи, что до конца этого года Sony собирается обновить и ее, видимо, в последний раз после провальной PSPgo.

Kingston TECHNOLOGY
HYPER X

ГЕЙМЕРЫ ТОЖЕ ЛЮБЯТ Землю

- Экстремально высокая скорость – до 2133 МГц!
- Модули серии LoVo с ультранизким напряжением – 1,25 В при частоте 1600 МГц и 1,35 В при 1866 МГц
- Комплект с поддержкой профилей XMP
- Техническая поддержка в режиме 24/7
- Пожизненная гарантия

LoVo
LOW VOLTAGE

Хотите знать больше? Зайдите на наш сайт **kingston.com/hyperx**

Авторизованные дистрибуторы

Ak-Cent	www.ak-cent.ru
Super Wave Group	www.superwave.ru
ZEON	www.zeon.ru

Best Buy · Мечта техно маньяка · PC MAGAZINE BEST OF THE YEAR 2009

Реклама

©2008 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 США. Все права защищены. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.

Kingston TECHNOLOGY
COMMITTED TO MEMORY

Экранизация PS3-эксклюзива **Uncharted: Drake's Fortune** осталась без режиссера — Дэвид О. Рассел («Три короля») покинул проект. Впрочем, сама игра настолько кинематографична, что с самого начала не нуждалась ни в каком переносе на экран.

ИНДУСТРИЯ

От большого к маленькому

В БРАЙТОНЕ ПРОШЛА КОНФЕРЕНЦИЯ DEVELOP

Joe Danger на зря получила награду — это пример для всех, как нужно делать «маленькие» игры.

На какое-то время Марк Рейн отнял у Бобби Котика титул главного злодея индустрии.

Для своих сравнительно небольших масштабов июльская конференция Develop наделала очень много шуму. Там было на что посмотреть: Питер Молиньё приехал показать **Fable 3**, Тим Шейфер — рассказать о своих принципах геймдизайна, сотрудники **BioWare** — поделиться опытом, **Sony** — продолжать рассказывать, что будущее за 3D. Но кроме известных всем людей выступали и независимые разработчики. Все вроде бы шло спокойно, коллеги делились опытом, ненавязчиво шутили, а когда речь зашла о том, что инди-студии, в отличие от крупных, могут общаться со своими клиентами напрямую, один из посетителей в переднем ряду презрительно фыркнул и начал поучать всех остальных, как все обстоит на самом деле. Этим человеком оказался Марк Рейн, глава **Epic Games**.

Клифф Харрис, выступавший на том круглом столе, отметился постом в своем блоге, где открыто обозвал Рейна придурком и посоветовал ему не лезть не в свое дело. Реакция была незамедлительной: его более известный тезка Блежински встал на защиту босса — действительно, не только независимые разработчики напрямую общаются с игроками. Позже Рейн нашел в себе силы извиниться: Epic когда-то тоже была маленькой студией, и он прекрасно понимает, через что приходится проходить Харрису и его коллегам. А неуместное поведение Рейна объясняется простой обидой — босс Epic Games до сих пор отвечает на письма случайных игроков, которые приходят к нему на почту.

Не обошлось без других резких заявлений. Шон Мюррей, сотрудник **Hello Games**, призвал других независимых разработчиков делать игры для PlayStation Network, сравнив Xbox Live Arcade со скотобойней. Он подкрепил это цифрами: некоторые тайтлы достигают солидных успехов, но половина игр не пересекает отметку в 25 тысяч копий, чего зачастую не хватает даже для того, чтобы окупить разработку. Впрочем, многое зависит и от самой игры: великолепный **Joe Danger** от самой Hello Games (состоящей всего из четырех человек) за первую неделю в PSN уже разошелся тиражом в 50 тысяч.

Гиганты BioWare тем временем рассказывали о том, что браузерные и социально-сетевые игры скоро окончательно захватят мир: «Необязательно, что будущее за консолями. Они — уже в прошлом. Будущее — во всех этих новых направлениях, которые только зарождаются. Мы уже сделали одну игру для DS, и сделали бы другую, если бы не решили переключиться на iPhone». Но ключевым заявлением стало то, что кроме эпической **Star Wars: The Old Republic** BioWare готовят куда менее размашистую MMORPG. Это не означает, что крупнобюджетные игры куда-то пропадут, — просто компания исследует новые возможности.

Не обошлось на Develop и без главного шоумена Питера Молинье: он не без труда, но показал публике **Fable 3** и ответил на вопросы по поводу проекта **Milo & Kate**, о котором со времен знаменитой демонстрации на E3 2009 почти ничего не было слышно. Молиньё опроверг заявление одного из членов PR-службы Microsoft, что Milo & Kate просто технологическое демо: проект жив, все больше становится похож на игру, и Питер сам готов продемонстрировать его уже в ближайшем будущем.

Закончилась конференция церемонией награждения, которая не преподнесла ничего неожиданного. Призы получили **Quantic Dream** (как лучший независимый разработчик и автор лучшей игры — **Heavy Rain**), **Rocksteady Studios** (лучшая внутренняя студия и лучшее использование лицензии — **Batman: Arkham Asylum**), **Unity Technologies** (лучшая технология, Гран-при) и упомянутая уже **Hello Games** (лучшая маленькая студия, лучшая новая студия).

Electronic Arts анонсировали четвертый аддон для **The Sims 3**. Late Night идет по стопам Nightlife для второй части (клубы, бары, знаменитости), но при этом дает больше возможностей: можно исследовать новую зону в городе, устроить для своей виртуальной группы турне и искупаться в джакузи. Особенно стоит отметить возвращение вампиров.

На консолях впервые за много лет появится настоящий вертолетный симулятор. Игра **Apache: Air Assault** разрабатывается российской студией **Gaijin Entertainment** (**IL-2 Sturmovik: Birds of Prey**) и должна выйти уже этой осенью.

И целого ремейка мало

ACTIVISION ОБЪЯВИЛИ ЕЩЕ ОДНУ ИГРУ-БОНДИАНУ

После анонса **GoldenEye 007** для Wii глупо было полагать, что **Activision** оставит все остальные платформы без Джеймса Бонда. Долгое время по Сети ходили слухи, что **Bizarre Creations** работают над новой игрой серии, но **Activision** решили официально анонсировать ее только через месяц после E3.

James Bond 007: Blood Stone напрямую не связана ни с одним из фильмов об агенте 007. Сценарием занят Брюс Файрштайн, работавший над «Золотым глазом», «Завтра не умрет никогда», «И целого мира мало». Центральная роль отведена, как и следовало ожидать, актеру Даниэлю Крэйгу (которому в связи с проблемами кинокомпании MGM пока светит играть Бонда только в видеоиграх), однако, как и в **Quantum of Solace: The Game**, можно подумать, что на экране Мэтт Деймон — настолько происходящее напоминает **The Bourne Conspiracy**. Как и она, Blood Stone тоже будет иметь вид от третьего лица, причем разработчики решили сделать важной частью игры погони на катере и «Астон-Мартине», без которых создатели серии **Project Gotham Racing** обойтись просто никак не могли. В том, что гоночные этапы в Blood Stone будут хороши, мы уверены уже сейчас, чего не скажешь обо всей остальной игре — репутация игровых Джеймсов Бондов испорчена давно и бесповоротно.

Мы предполагали, что новая игра будет гонкой, но как оказалось, пострелять тоже дадут.

Технологии профессионалов в массы!

На правах рекламы

Stream Mega

Stream Light

www.sven.ru
Информация о товаре
по телефону: +7(495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru

- Акустика мониторного типа
- Активный кроссовер
- Раздельные ВЧ и НЧ - усилители каждого канала
- Выходная мощность:
  Stream Light - 60 Вт
  Stream Mega - 120 Вт

SVEN®

YOU WANT – WE CAN

Студия **Just Add Water** только что объявила, что совместно с **Oddworld Inhabitants** готовит сразу несколько новых игр во вселенной Oddworld. Подробности станут известны в ближайшие месяцы. Также до конца года на PC и консолях должно выйти переиздание первых частей сериала под названием **The Oddbox**.

ИНДУСТРИЯ

Танцуй, пока молодой

ЖАНР ТАНЦЕВАЛЬНЫХ РИТМ-ИГР ПЕРЕЖИВАЕТ РЕНЕССАНС

Kinect позволит Dance Central обсчитывать анатомию игрока и точно определять положение трясущихся туда-сюда костей.

Роб Купер, топ-менеджер британского отделения **Ubisoft**, полагает, что грядущая танцевальная забава **Michael Jackson: The Experience** продастся как минимум миллионным тиражом. Во время одного из недавних интервью мистер Купер был настроен очень даже позитивно: «Мы думаем, что сможем продать миллион копий. Надеемся, наша игра станет одним из крупнейших релизов Рождества. В своем жанре она уникальна, ведь вам предоставляется шанс почувствовать себя на месте Майкла Джексона». Представители компании, кстати говоря, отметили, что члены семьи Джексона планировали выпуск именной игры еще при жизни артиста. Что же касается самой суперзвезды, то Джексон был не прочь начать партнерство с достойным представителем индустрии и когда-то даже лично обратился за помощью к Ubisoft.

На танцевальные аркады компания нацелилась серьезно. Отчасти ренессанс жанра стартован именно ее силами. Помимо вышеуказанного королевского танцпола, к выходу готовится целый ряд схожих игр. Среди них **My Fitness Coach: Dance Workout** и **Just Dance 2**. Все от Ubisoft и пока что выглядят подозрительно. Оригинальная **Just Dance** получила очень низкие оценки в прессе, как и недавняя **Dance on Broadway**. Поэтому качество танцевальных игр, не связанных с именем великого певца, пока что остается под большим вопросом.

Наиболее интересной сейчас видится **Dance Central** — танцевальный сим от **MTV Games** и студии **Harmonix**. Той самой, не забываем, что основала серии Guitar Hero и Rock Band. В Dance Central размах ожидается привычных масштабов: в игре будут доступны треки таких исполнителей, как Lady Gaga, Beastie Boys, Snoop Dogg и No Doubt. Модная в этом году поддержка моушен-контроллеров тоже на месте: Dance Central отлично сочетается с системой Kinect для Xbox 360. На детище Harmonix критики обратили внимание сразу же, а некоторые даже пророчат ей авторство очередной революции в жанре ритм-игр. И не последнюю роль в ней должно будет сыграть как раз управление с помощью Kinect. Судя по отзывам очевидцев, в Dance Central его поддержка реализована на очень высоком уровне.

По слухам, для **Duke Nukem Forever** еще не все потеряно, а **Take-Two Interactive** передали его разработку студии **Gearbox Software** (**Borderlands**).

Remedy подтвердили, что вторую часть **Alan Wake** тоже будет издавать **Microsoft Game Studios**. Несмотря на то, что первая часть продалась неожиданно плохо, финны не унывают и говорят, что у них в запасе есть несколько отличных идей для сиквела.

Долой деанонимизацию!

ИГРОКИ НЕДОВОЛЬНЫ НОВОЙ ФОРУМНОЙ ПОЛИТИКОЙ BLIZZARD

С запуском **StarCraft 2** фанаты творчества студии **Blizzard** принялись не только бросать ей на сцену розы, но и жестко критиковать некоторые из нововведений сервиса Battle.net. Отныне и впредь на форумах, посвященных новой стратегии, все игроки будут подписаны своими настоящими именами и фамилиями. То же самое произойдет с форумами **World of Warcraft** сразу после выхода дополнения Cataclysm.

По словам зачинщиков реформы, на этот шаг они пошли ради зарождения более «осмысленного» игрового комьюнити, где будет легче заводить новые знакомства и общаться в целом. Хардкорные стратеги и эльфы 80-го уровня предложенные им прелести социума по достоинству не оценили; у некоторых в голове начали зарождаться мысли параноидального характера. Мало того, что лишили сладкой интернет-анонимности, так ведь еще и публично!

Информация с форума, как понимаете, может попасть куда угодно. И вот здесь посетители форумов Battle.net, конечно, расфантазировались на неприятные темы (были даже нелепые теории об игроках под программой о защите свидетелей). Однако некоторые из высказанных опасений вполне оправданны. Реальные имя и фамилия могут попасть к интернет-троллям, которые любят почем зря доводить людей до самоубийства. Маньякам, выискивающим новую жертву среди ничего не подозревающих игроков. К педофилам, шовинистам, работодателям, родственникам и страшно подумать кому еще. Кого только нет в интернете. Не все любят видеоигры, тем более онлайновые, не все чтут уголовный кодекс. Игроки об этом догадываются, а вот в Blizzard будто бы совсем позабыли под валом роз.

Сергей Валерьянович Тимошкин не пошел сегодня на работу. Уволен за постоянные опоздания на рейды.

Продукт не подлежит обязательной сертификации.

ПОРТАТИВНЫЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 2,5"

Экстрасохранность, экстраудобство

Серия Nobility*
NH 01 - Элегантный / Быстрый

Серия Nobility*
NH 92 - Элегантный / Профессиональный

Серия Superior**
SH 02 - Креативный / Умный

Серия Superior**
SH 93 - Энергичный / Практичный

Реклама

* Нобилити, ** Супериор

ADATA

Где купить:

OZON.ru 1 ТЕХНО СИЛА ИОН ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР ЦЕНТР КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ позитроника ADATA КЛУБ adataclub.ru

1. ОГРН 1027739244741, ООО "Интернет Решения", Москва, ул. Наметкина д. 10, стр. 1

www.adata-group.com

Джейд Реймонд, глава новообразованной студии **Ubisoft Toronto**, сообщила, что ее подчиненные работают над пятью новыми большими играми. Точно известно, что одной из них станет новая часть Splinter Cell.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Танцы на костях

ДЖЕКСОНА-ЗОМБИ БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ В PLANTS VS. ZOMBIES

И вновь нет покоя королю поп-музыки. Родственники Майкла Джексона потребовали изъять из игры **Plants vs. Zombies** танцующего зомби, внешне так сильно похожего на певца в образе из клипа Thriller. **PopCap** уже ответила на этот запрос согласием, так что по старому образцу танцующего зомби можно начинать скучать. Теперь вместо него на газон выйдет кто-то вроде Диско Стю из «Симпсонов» (на иллюстрации). Разумеется, в слегка разложившемся виде.

Никаких судов, никаких разбирательств — PopCap получила всего один сигнал от юристов семьи Джексона, и дело уже сделано: один из символов успеха Plants vs. Zombies изменен до неузнаваемости. Вполне возможно, что в случае препирательств PopCap рисковали успехом игры в будущем, а также немалыми деньгами, так что их безропотность здесь можно легко понять. Диско-стиляга уже заменил похожего на Джексона мертвеца в версии игры для iPhone, плюс выходящая осенью версия для Xbox 360, судя по всему, претерпит те же изменения. Разработчики также пообещали пропатчить версии на всех остальных платформах, поэтому, если вы вдруг упорно не хотите лишаться темнокожего симпатяги в красном костюме, Steam придется перевести в офлайновый режим.

Ну вот, теперь он похож на Элтона Джона.

ИНДУСТРИЯ

Где деньги, Базилио?

ЛЕТНИЕ РЕЛИЗЫ ACTIVISION ПРИНОСЯТ ОДНИ УБЫТКИ

Несмотря на слабые продажи отдельных игр, благодаря успеху World of Warcraft и Call of Duty Бобби Котик все еще может смотреть на конкурентов (а также на Тима Шейфера) примерно так (фото: SeattleSandro@Flickr).

Судя по последним сводкам новостей, компания Activision только и делает, что увольняет разработчиков, судится с независимыми студиями и вообще всячески пестует образ империи зла. Но если раньше она еще изредка издавала игры, которые называются не Call of Duty и Guitar Hero, то вскорости может прекратить и это. Дело в том, что последние релизы издательства — **Blur** и **Singularity** — продались каким-то совсем смешным тиражом, не дотянув даже до двухсот тысяч копий.

Но если с Singularity все более-менее понятно (по-хорошему, такую игру нужно сразу было продавать с «бюджетным» ценником), то провал Blur удивил абсолютно всех. В этом году еще не было гонки с лучшим онлайновым режимом, да и разработчики, за плечами которых серия **Project Gotham Racing**, сами по себе были ценным приобретением для Activision. Тем не менее издательство запланировало на август еще одну рекламную акцию по игре, в ходе которой собирается подарить быстрейшему игроку, скачавшему PS3-демоверсию (!) игры, купе BMW 125i (на скриншоте). По словам руководства компании, онлайн-наработки Blur еще пойдут на пользу другим гоночным играм, а разработчики из **Bizzare Creations** после краха своей идеи были отправлены делать новый экшен про Джеймса Бонда.

Впрочем, для Activision это все — словно уколы комара. Общая прибыль от **World of Warcraft** и мап-паков для **Call of Duty: Modern Warfare 2** только за последний квартал составила $967 миллионов, а если учитывать то, что игры по лицензиям — **Transformers: War for Cybertron** и **Shrek Forever After: The Game** — продаются традиционно хорошо, позволить профинансировать парочку провальных игр можно.

Blur был действительно хорошей гонкой, поэтому его жалко, а вот Singularity — ничуть.

Версия **Heavy Rain** с поддержкой PlayStation Move выйдет под Рождество, а тем, у кого уже есть диск с игрой, будет достаточно скачать специальный патч.

Valve работают над продолжением знаменитой модификации **Defense of the Ancients** для **Warcraft 3** и уже зарегистрировали торговую марку DotA.

Спалили

КОМПРОМЕТИРУЮЩИЕ ДАННЫЕ AMAZON

Стереотип о том, что любители компьютерных игр — это антисоциальные, вонючие чудаки без личной жизни, способные общаться только с себе подобными, давно отошел в прошлое. Но иногда все равно находится кто-нибудь, кто в один миг хоронит годы упорного труда по улучшению имиджа игроков (включающие статьи в лайфстайловых журналах, данные соцопросов, «взрослую» рекламу консолей, Джессику Чобот и т.д.). В последний раз этим «кем-нибудь» выступили журналисты портала Gizmondo, которые залезли на Amazon и внимательно изучили список товаров, которые обычно покупают со специфическим прибором FleshLight. Хотя по форме эта штуковина действительно напоминает фонарик, на деле же это не что иное, как приспособление для мастурбации с искусственным влагалищем на месте батареек.

Среди продуктов, приобретенных вместе с FleshLight, кроме ожидаемого порно, лубрикантов и других сопутствующих товаров, можно встретить и наших старых знакомых. Тут вам не только вполне ожидаемый **World of Warcraft**, но и **Fallout 3**, **Gears of War**, **Prototype**, симулятор боев без правил **UFC Undisputed**, симулятор полуголого спартанского мужика **God of War 3** и jRPG **Final Fantasy XIII**. Выбор довольно обширный, поэтому поерничать по поводу жанровой принадлежности тех или иных игр особо не получится. Гораздо интереснее, что среди других «частых покупок» оказался также новый альбом Кайли Миноуг, экранизация комикса «Зеленый фонарь» (на

Blu-ray) и комплект из семи сезонов сериала Star Trek: Voyager. Но если с любителями супергероев и космических мыльных опер и так все понятно, то вот присутствие творчества поп-дивы слегка удивило. По крайней мере, ярлык «музыки для девочек» к ней явно уже больше не приклеить.

Продукт не подлежит обязательной сертификации.

ФЛЕШ-НАКОПИТЕЛИ USB

Яркость жизни, яркость цвета

Серия Nobility*
N 005

Серия Nobility*
S 805

Серия Classic**
C 003

Серия Superior***
C 905

Серия Superior***
RB 19

Реклама

* Нобилити, **Классик, *** Супериор

ADATA

Где купить:

OZON.ru 1 МТС ТЕХНОСИЛА ИОН цифровой центр Ф-центр позитроника ADATA КЛУБ adataclub.ru

1. ОГРН 1027739244741, ООО "Интернет Решения", Москва, ул. Наметкина д. 10, стр. 1

www.adata-group.com

Crystal Dynamics сообщила, что игра **Lara Croft and the Guardian of Light** выйдет на Xbox 360 на месяц раньше, чем на других платформах, — 18 августа. Кроме того, в период с октября по декабрь студия планирует выпустить пять загружаемых дополнений для нее.

Вторая передача

ГЛАВНЫЕ ГОНОЧНЫЕ АНОНСЫ ЛЕТА

Need for Speed: Shift и **Colin McRae DiRT 2**, несмотря на кучу недостатков, были одними из лучших гонок прошлого года, поэтому неудивительно, что продолжения к ним анонсировали почти одновременно. Похоже, что **Electronic Arts** все-таки решила выделить Shift в отдельную серию и окончательно развести этот полусимулятор с совсем аркадным **Need for Speed: Hot Pursuit**, выходящим этой осенью.

Первая часть Shift продалась тиражом в четыре миллиона копий, а значит, спрос на чуть более серьезный NFS все-таки есть. Разработкой занимается все та же **Slightly Mad Studios**, которой успех Shift дал возможность потихоньку заниматься своим собственным, пока еще не анонсированным проектом.

К первой части Shift успели выпустить три загружаемых дополнения, из которых два вышли исключительно на консолях.

Это не скриншот, а всего лишь нарисованный арт, но мы уверены, что реальный DiRT 3 будет выглядеть не намного хуже.

По словам директора студи Яна Белла, это будет более серьезная, чем попсовый Shift, гонка — вроде тех, что разработчики делали до альянса с EA. Мы, в свою очередь, можем вспомнить про замороженный Ferrari Project, который был посвящен 50-летней истории марки «Феррари» и до сих пор официально не был закрыт.

Что же касается **Codemasters**, то они в последнее время переживают какое-то чудесное преображение. **F1 2010** уже сейчас выглядит второй (после **Gran Turismo 5**) лучшей гонкой года, а **DiRT 3** (теперь уже окончательно без имени Колина Макрея) обещают развернуть к корням серии, т.е. в сторону классического ралли. Вторая часть была всем хороша, но была ближе скорее к **MotorStorm**, чем к реальному автоспорту.

В DiRT 3 стадионные гонки, багги и кросс тоже никуда не исчезнут (наравне с нынешним «лицом» серии Кеном Блоком — хорошим шоуменом, но плохим гонщиком), но главное место в игре будет занимать классическое ралли, с этапами в Монте-Карло (впервые с **Colin McRae Rally** 1998 года!), Норвегии, Финляндии, Кении и еще каких-то других странах. Всего обещают сотню спецучастков и пятьдесят машин, среди которых есть как современные Ford Fiesta WRC, Peugeot 207 S2000, так и классика в лице почти неуправляемой «Группы B» родом из 80-х. Появится динамическая смена погоды, снег, дождь и ночные спецучастки.

Одним словом, на возвращение классического CMR это пока не тянет (Кен Блок и трюковые заезды на стадионах все-таки), напоминая скорее обработанный напильником DiRT 2 с серьезно расширенным раллийным режимом. Но это очень хорошо, ведь физика в DiRT 2 была очень неплоха, только ездить было негде и не на чем. Добавим, что обе игры запланированы на неопределенный пока 2011 год, но раньше следующей осени едва ли выйдут.

Самый большой фанат Kinect — Питер Молиньё — признался, что просто не успеет добавить его поддержку к релизу **Fable 3**. Все-таки адаптировать сенсор движений к хардкорным играм оказалось не так-то просто.

На встрече с инвесторами **Activision** Бобби Котик рассказал, что компания собирается потратить на запуск **Call of Duty: Black Ops** еще больше денег, чем на **Call of Duty: Modern Warfare 2**. По числу предварительных заказов Black Ops уже обогнал Modern Warfare 2.

Космический гонорар

РИЧАРД ГЭРРИОТ СТАЛ БОГАЧЕ НА 28 МИЛЛИОНОВ

Создатель **Ultima**, астронавт и просто отличный дизайнер Ричард Гэрриот одержал победу над корейским издательством **NCsoft**. Техасский суд постановил, что компания должна выплатить Гэрриоту компенсацию в размере 28 миллионов долларов.

Напомним предысторию этого процесса. Несколько лет назад совместно с NCsoft Гэрриот запустил фантастическую MMORPG **Tabula Rasa**. Однако игра, несмотря на кучу интересных идей, так и не стала популярной. В результате в прошлом году Tabula Rasa закрыли, а позже уволили и самого Гэрриота, который решил временно переквалифицироваться из разработчиков в астронавты. Хотя корейский издатель и утверждал, что Ричард ушел по собственному желанию, при этом распродав 40 000 акций NCsoft по бросовой цене, сам Лорд Британ с этим категорически не согласился и потребовал компенсацию в размере 47 миллионов долларов.

Суд удовлетворил иск Гэрриота лишь частично, принудив NCsoft выплатить дизайнеру 28 миллионов долларов. Ричард и таким решением остался доволен — этих денег вполне хватит для успешного развития его новой студии **Portalarium**. Если только он, конечно, не решит еще разок слетать в космос за 20 миллионов долларов.

Сейчас Гэрриот больше не собирается ввязываться в разработку больших проектов и, как и некоторые другие пораженцы, переключился на создание простеньких игр для социальных сетей. Для этого он в прошлом году основал в Остине (штат Техас — подальше от Кореи) новую компанию **Portalarium**, которая уже выпустила свою первую игру для Facebook — безобидный симулятор покера **Sweet @$! Poker**. Если вам, как и нам, при упоминании слов «Ричард Гэрриот» и «симулятор покера» в одной связке тоже становится как-то тоскливо, значит с этим будущим явно что-то не так.

Теперь Гэрриот может не только потрогать, но и, пожалуй, купить одну из копий первого искусственного спутника Земли.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

SPEEDLINK®
АУДИО

SPEEDLINK®
ПК АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK®
ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK®
КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео mvideo.ru

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция *SPEEDLINK*® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем *SPEEDLINK*® и 15 миллионов игровых контроллеров *SPEEDLINK*® нашли своих пользователей. Теперь *SPEEDLINK*® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах *SPEEDLINK*®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

Activision отложила выход криминального экшена **True Crime: Hong Kong** на 2011 год, чтобы у разработчиков осталось больше времени на его доводку.

Хочешь, но молчишь

УОРРЕН СПЕКТОР НЕ ПРОТИВ ПОРТИРОВАТЬ EPIC MICKEY НА XBOX 360 И PS3

...Но его, оказывается, никто не просил об этом. Если вы до сих пор не знаете, то **Epic Mickey** — это не просто очередной платформер про Микки-Мауса, а чуть ли не главный повод достать Nintendo Wii в этом году. Ведь делает его создатель великой **Deus Ex** Уоррен Спектор и его собственная студия **Junction Point**, поэтому результат закономерно выглядит как киберпанк-вселенная с персонажами Диснея: абсолютно психоделические уровни в стиле **American McGee's Alice**, Дональд Дак с красным механическим глазом и рисование кисточкой в качестве основного геймплейного элемента.

Как раз из-за этого (а вовсе не по дружбе с **Nintendo**) Спектор выбрал Wii в качестве эксклюзивной платформы для игры. Вдобавок геймдизайнер сам является старым фанатом **The Legend of Zelda** и считает Сигеру Миямото своим кумиром. Но теперь, после анонсов Kinect и Move, все особенности управления игры, заточенной под движения руками, стало возможно реализовать на Xbox 360 и PS3. Поэтому никаких препятствий для того, чтобы портировать Epic Mickey на старшие консоли, больше нет. Технически это просто (особенно с такой графикой), но предложений на этот счет (например, от самого издателя **Disney**) пока не поступало. Поэтому единственной реальной причиной, по которой Спектор решится это сделать, могут стать только плохие продажи Wii-версии. Выйдет она, напомним, в конце этого года.

Мультики Диснея жестоки сами по себе, поэтому даже удивительно, что Спектор первым решил сбросить приторные маски в играх.

Первая игра явно создавалась исключительно на грибной диете. Остается только надеяться, что в Китае такие грибы тоже можно достать.

Следующая игра в нашем сегодняшнем уголке психоделии — это продолжение уже упомянутой American McGee's Alice, **Alice: Madness Returns**, которое наконец-то анонсировано официально. В заголовке больше нет имени Американа Макги (который за последние десять лет ставил его на все подряд), но **Electronic Arts** не могли доверить игру кому-то еще. Все-таки Alice была и остается для Американа главным проектом жизни, поэтому и подход к ней отличается от всего того, что выходило под шильдиками «McGee's» в последние годы. Результат виден даже на первых скриншотах — Madness Returns выглядит не как дешевый казуальный платформер, сделанный трудолюбивыми китайцами за еду (такими были **Bad Day LA** и **American McGee's Grimm**), а как полноценная игра с нормальным бюджетом. Кстати, разрабатывается она в рамках программы EA Partners, созданной издательством для того, чтобы финансировать работу перспективных независимых разработчиков (пока лучший пример ее работы — **Brutal Legend** Тима Шейфера).

Но если с визуальной стороной у игры уже сейчас все в порядке, то вот с сюжетом Макги явно повторяется. После окончания первой части Алиса провела в психушке еще десять (!) лет, окончательно вышла из пубертатного периода, отрастила более-менее заметные формы, но по-прежнему ходит в старом синем платьице. Сама Страна чудес еще более помрачнела, местами став напоминать расширенную версию «тоннеля ужасов», но нас гораздо больше интересует, кто будет писать для игры музыку. Ведь потрясающе депрессивный саундтрек Криса Вренны в первой игре работал на атмосферу больше, чем ЛСД-палитра и летающие двери.

Коллекционное издание Gran Turismo 5: Signature Edition будет упаковано в жестяную коробку цвета SLS AMG Obsidian Black. Внутри можно будет найти модельку автомобиля Mercedes-Benz SLS AMG в масштабе 1:43, кожаный бумажник с логотипом GT и приглашение на участие в онлайн-турнире, главным призом которого будет уже реальный SLS. Стоит весь набор 180 евро.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Стандартный мир

ОНИ ТОЖЕ ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ

Производители сотовых телефонов анонсировали переход на единый разъем зарядного устройства еще несколько лет назад, однако эффекта не видно до сих пор — зарядить **HTC Desire** при помощи адаптера для **Nokia 8800** все еще нельзя.

Теперь нечто подобное пробуют провернуть и поставщики мобильных компьютеров. Институт инженеров электроники и электротехники (IEEE) предложил, чтобы все компании выпускали ноутбуки с унифицированным разъемом для подключения адаптеров питания. Инициативу поддержали крупнейшие тайваньские производители мобильных компьютеров — **Acer**, **ASUS**, **Quanta Computer**, **Compal Electronics**, **Wistron**, **Pegatron Technology** и **Inventec** высказались в поддержку единого стандарта. Разумеется, никакие сроки не называются, однако если задумки IEEE воплотятся в реальности, то жизнь в окружении бесконечных гаджетов и мобильной техники станет чуточку проще. Например, вам больше не нужно будет покупать новый зарядник в комплекте с новым ноутбуком или тащить собственный адаптер к другу.

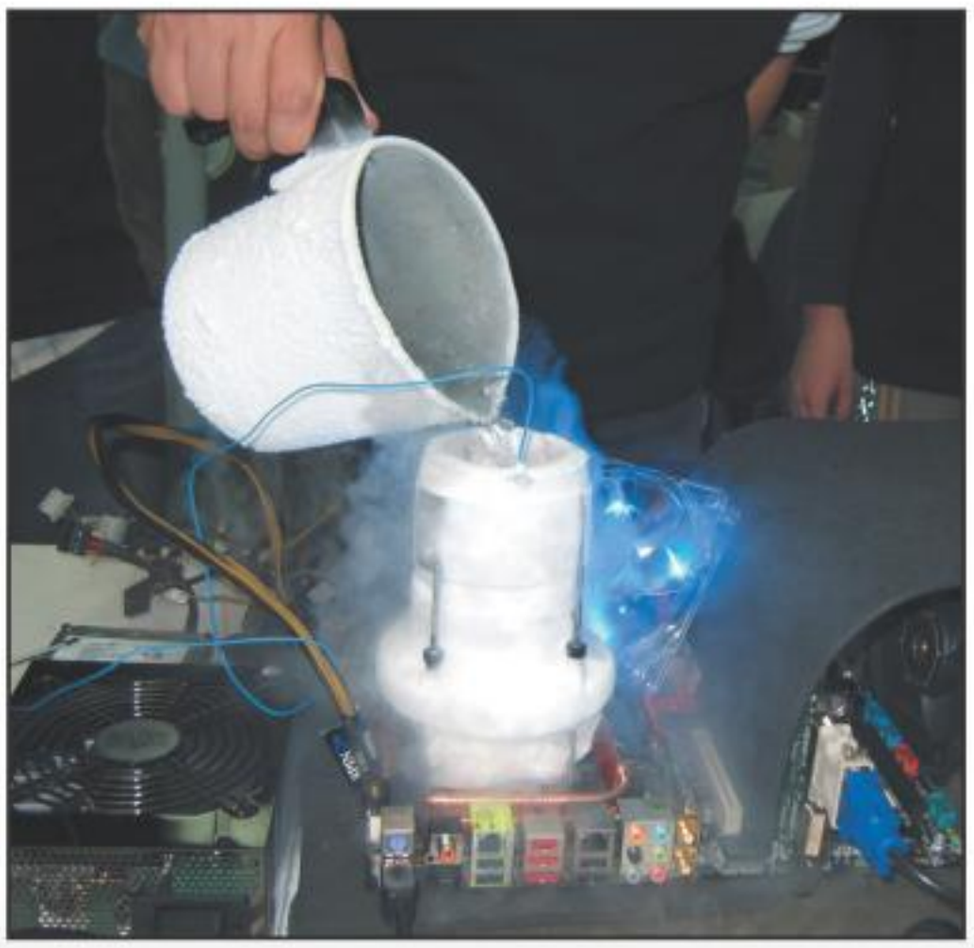
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Разгон до сотни

INTEL СОБИРАЕТСЯ СВЯЗАТЬ РУКИ ОВЕРКЛОКЕРАМ

Если верить информации, опубликованной коллегами с сайта **HKEPC.com**, компания **Intel** урежет функции разгона будущих процессоров под кодовыми именами Sandy Bridge. По слухам, производитель хочет упростить дизайн мейнстримовых платформ, чтобы снизить затраты на производстве и заодно заставить энтузиастов покупать более дорогие материнские платы и более мощные процессоры под кодовым именем Sandy Bridge E.

Судя по опубликованным HKEPC слайдам, компания собирается интегрировать частотный генератор прямо в чипсет, известный в прессе как **Cougar Point**, — генератор будет одновременно задавать частоту для всех используемых шин. Следовательно, изменение частоты процессора повлечет изменение частоты других компонентов системы, что крайне нежелательно. Напомним, большинство процессоров Intel продаются с заблокированными множителями — разгонять их можно только посредством увеличения частоты шины. Чипсеты для более мощных процессоров Sandy Bridge E, в свою очередь, задействуют внешние генераторы частоты. Надо полагать, Intel только что подкинула **AMD** отличный рекламный повод: «покупайте процессоры **Phenom II Black Edition** и будьте счастливы».



Реклама

XFX play hard.

ЛУЧШИЙ БОЕЦ ТУРНИРА

БЛОК ПИТАНИЯ 650 ВТ XXX

НЕПОБЕДИМЫЕ ЧЕМПИОНЫ ИГРЫ

ПРОФИЛЬ БЛОКА

СТИЛЬ БОРЬБЫ ----- XXX

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

- ВХОДНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ
  90-264 Вольт
- ДИАПАЗОН ВХОДНЫХ ЧАСТОТ
  47-63 Гц
- ВХОДНОЙ ТОК
  12a(rms)
- КПД
  до 85%
- СЕРТИФИКАТ 80PLUS
  БРОНЗОВЫЙ
- +12В
  одноканальный блок питания

MODULAR PSU · ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY · 80 PLUS BRONZE · 3logic

www.XFXforce.com
www.XFX.ru

Crysis 2 не выйдет в этом году. Вице-президент **Electronic Arts** Джефф Браун не скрывает, что у отсрочки есть несколько причин. Во-первых, **Crytek** получит больше времени на шлифовку проекта. Во-вторых, будет выгоднее выпустить Crysis 2 в начале года, когда конкуренция не так высока.

Шафером по Котику

DOUBLE FINE ГОТОВЯТ ЦЕЛЫХ 4 ИГРЫ

Brutal Legend подтвердила подозрения, посеянные Psychonauts: геймплей Шейфер делать все-таки не умеет.

Тим Шейфер, идеолог неподражаемых адвенчур **LucasArts** и основатель **Double Fine Productions**, очень зол, причем не совсем понятно на кого — то ли на себя, то ли на индустрию. В недавнем интервью сайту Eurogamer он спустил пар, нелестно отозвавшись о методах работы исполнительного директора **Activision** Бобби Котика, назвав его самого словом «prick» (перевод уж поищите сами).

Шейфер обвинил Котика в чрезмерной страсти к деньгам, а не играм, и предложил ему переключиться на продажу чего-нибудь другого — например, оружия. Activision отреагировали незамедлительно: само собой, Бобби Котик всей душой любит игры, только проводит за ними не так много времени, как ему хотелось бы.

Понять Шейфера можно: Activision, поглотившая **Vivendi Games** в 2008 году, фактически выбросила на мороз находящуюся в разработке **Brutal Legend**, которую, к счастью, потом «подобрала» и выпустила **Electronic Arts**. А весь 2009 год был посвящен судебным разбирательствам между Activision, EA и Double Fine. Юристы Activision утверждали, что компания инвестировала в разработку Brutal Legend $15 миллионов, а значит, все еще имеет право на нее. Но издавать игру Activision, конечно, не собирались — они всего лишь хотели получить свой процент от продаж коробок и мерчандайза (фигурок и др.), но с EA такие шутки, разумеется, не прошли.

Double Fine, в свою очередь, тоже подала иск против Activision, пытаясь получить компенсацию за внезапный разрыв отношений. Тогда Шейфер обвинил Activision в намеренном причинении вреда разработке и маркетингу игры ради того, чтобы обезопасить от нее свою серию **Guitar Hero**. Спор удалось урегулировать, но поскольку процесс пришелся на последние месяцы разработки Brutal Legend, то это не лучшим образом сказалось на игре — сам Шейфер утверждает, что написал 50% диалогов буквально в последний момент. А вечно плохой Activision, похоже, все-таки удастся заработать на Шейфере, только немного другим путем — выходящая осенью **Guitar Hero: Warriors of Rock** по стилю практически полностью копирует его Brutal Legend.

Неудивительно, что Котик ни разу не рискнул встретиться с этим человеком с глазу на глаз.

Но для самого Шейфера Brutal Legend — уже вчерашний день, продолжения игра не получит. По словам Тима, у Double Fine сейчас находятся в разработке целых четыре игры, а значит, издатели все-таки поверили в то, что игры Шейфера можно продавать (Brutal Legend пускай не без труда, но окупился). Сейчас он обещает идти только на разумные риски: новые игры не смогут похвастаться большим бюджетом, а некоторые из них появятся только в цифровой версии. Но беспокоиться не стоит — Double Fine снизят затраты на разработку, используя проверенную технологию Brutal Legend.

Только вот платформы, жанры и синопсисы будущих проектов пока неизвестны — теперь Шейфер предпочитает держать рот на замке, чтобы не дай бог не обидеть кого-нибудь еще. Все-таки в этой индустрии вертятся примерно одни и те же люди, а загадывать, с кем придется работать в следующий раз, не приходится.

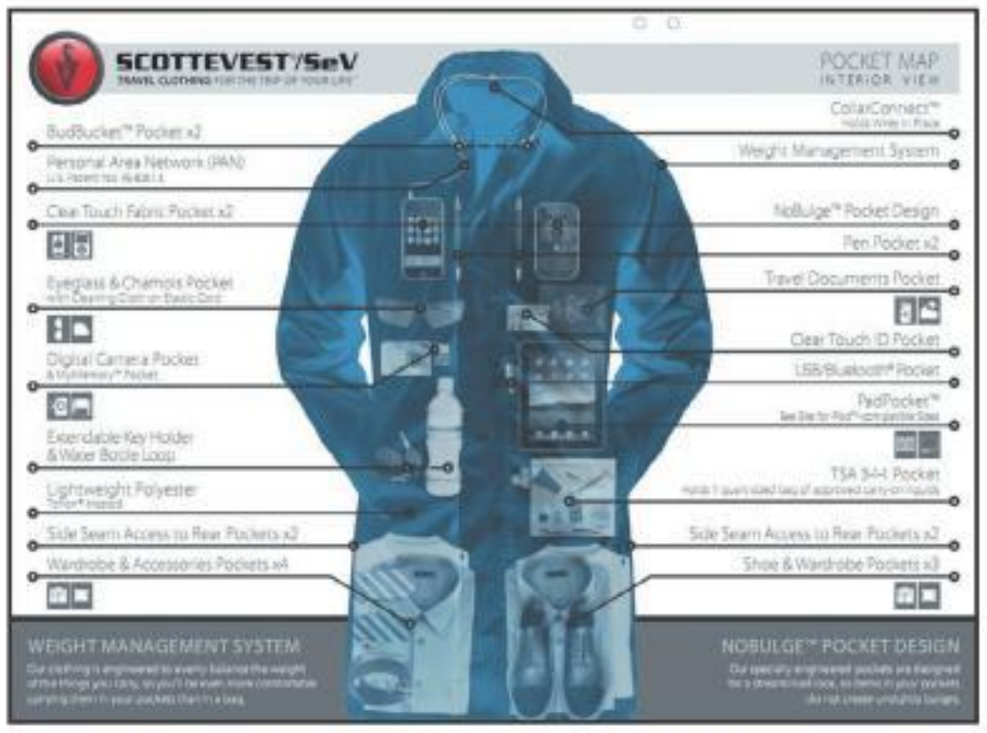
Ubisoft, похоже, все-таки решили отказаться от своей нашумевшей системы защиты, требующей постоянного подключения к интернету. В новой стратегии **R.U.S.E.** издательство собирается ограничиться только Steamworks от **Valve** — насчет других игр подробностей пока не прозвучало.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Инспектор Гаджет

ПАЛЬТО ДЛЯ ТЕХНОГИКОВ

Для волшебной безразмерной жилетки Анатолия Вассермана нашлась отличная и вполне элегантная замена — функциональное пальто SCOTTeVEST Carry-On Coat. Дизайнеры фирмы SCOTTeVEST сделали все возможное, чтобы нашить как можно больше карманов для техники и других насущных вещей — в не слишком большом на вид пальто вы отыщете целых 33 отсека!



К примеру, в Carry-On Coat есть удобный отдел для сенсорных телефонов, отдел для обычных смартфонов, отдел для планшетных компьютеров вроде **iPad**, карман для цифровой фотокамеры, документов, разрешенных к провозу в самолетах жидкостей. Кроме того, в пальто можно будет упаковать бутылку с водой, солнечные очки, паспорт и даже ботинки с рубашками. Читатели на сайте нашего журнала предложили переоборудовать нижние карманы под пиццу, а то разработчики совсем забыли про еду настоящего техногика. Пока пальто-чемодан существует только в качестве концепта.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

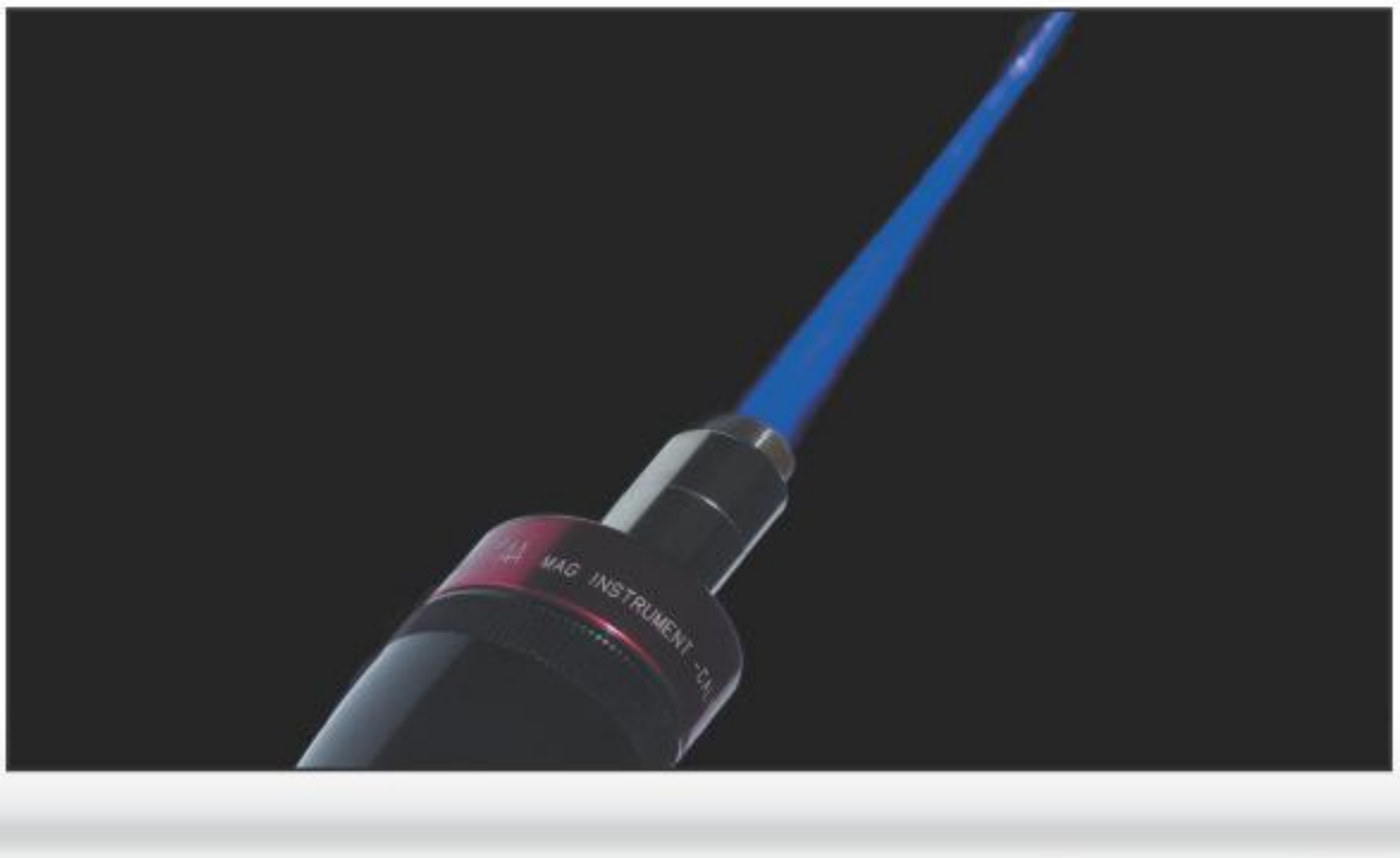
Синий лазер навсегда

ФИЗИЧЕСКИЕ НОСИТЕЛИ НАДЕЮТСЯ НА ЛУЧШЕЕ

Глава ассоциации разработчиков стандарта Blu-ray Энди Парсонс считает, что рынок Blu-ray продолжит расти, при этом даже нынешние темпы роста вполне сравнимы с аналогичными показателями DVD годы назад. Выступление господина Парсонса, вероятнее всего, связано с высказываниями главы **Apple** Стива Джобса о том, что Blu-ray вымрет, уступив место потоковым скачиваниям из интернета.

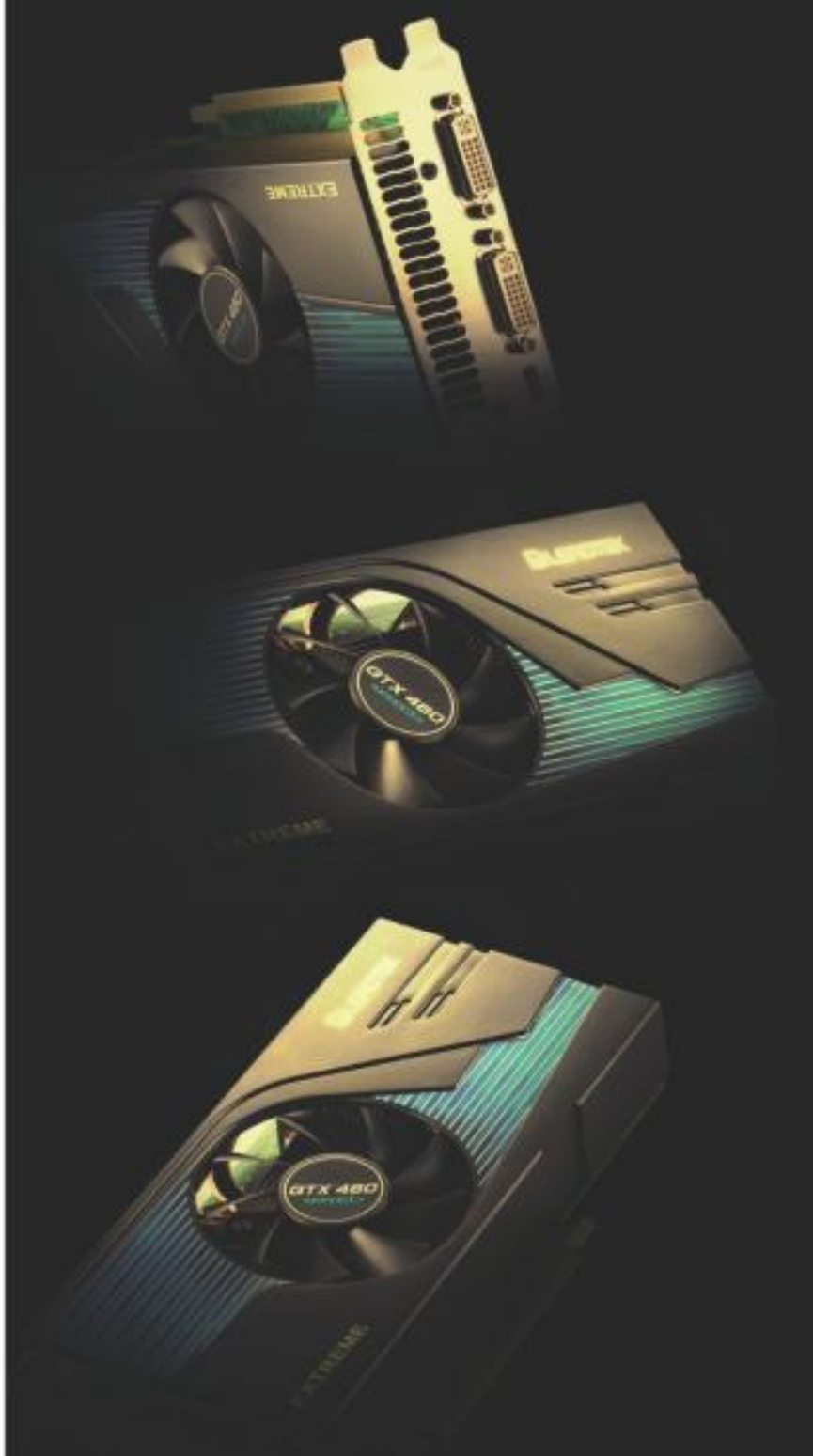
Ассоциация Blu-ray считает, что синие диски повышенной емкости всегда будут оставаться впереди онлайн-сервисов благодаря более высокому качеству картинки и звука — едва ли массовые интернет-каналы в домах всех пользователей на планете позволят в обозримом будущем смотреть Full HD через сервисы а-ля **Hulu**.

Отличное подтверждение слов господина Парсонса — тестирование нового сверхмощного лазера в лабораториях **Sony**. В далекой перспективе этот лазер позволит записать до 1 Тб данных на один-единственный диск формата Blu-ray.



Разгон — это настоящее соревнование, и мы готовы к ЭКСТРИМУ

Ограниченный выпуск



WinFast® GTX 460 GDDR5 1GB Extreme

· 100% медная основа

· Две 8 мм тепловые трубки

· Тактовая частота GPU/памяти – 800/4000 МГц

· Поддержка DirectX® 11

· Архитектура NVIDIA® CUDA®

реклама

LEADTEK

www.leadtek.com

Представители **Capcom** признались, что следующие части сериала **Resident Evil** будут делать европейские или американские студии, а японская компания лишь проконтролирует процесс. Такой подход поможет сократить срок разработки одной игры с четырех до двух-трех лет. Напомним, что с **Dead Rising 2** Capcom уже поступили похожим образом — его делают в Канаде.

Вувузелу вам в уши

СЕРИЯ FIFA ОЧНУЛАСЬ ОТ АНАБИОЗА

Еще со времен появления Xbox 360 и PS3 мы регулярно критиковали PC-версии FIFA за техническую отсталость — картинка там была в разы хуже, чем на консолях. Приспособить консольный движок для нужд PC разработчики смогли только в **FIFA 11**, выходящей первого октября. В результате картинка всех «старших» версий стала практически неотличима, если, конечно, не вспоминать о Wii.

Вот так теперь выглядит FIFA 11 на PC...

...а так — на Wii.

Зато на консоли **Nintendo** игра получит эксклюзивный режим, позволяющий сыграть в уличный футбол (четверо на четверо) в соответствующем окружении: дворовые площадки, улицы городов, спортзалы. Поскольку аркадная серия **FIFA Street** в ближайшее время едва ли получит продолжение, это станет отличным вариантом для тех, кто ничего не понимает в серьезном футболе, но не прочь иногда попинать мяч с друзьями.

Что же до серьезного футбола, то в последние годы **Pro Evolution Soccer** от **Konami** сильно сократил отставание по официальным лицензиями (главное достоинство FIFA), а в таких аспектах, как физика мяча, анимация и поведение игроков, ему и так не было равных.

У FIFA 11 есть все шансы исправить положение — сами разработчики называют игру не иначе как перезапуском серии. Теперь каждый игрок на поле будет обладать собственным стилем, силой удара, скоростью, весом и анимацией, тогда как раньше отличия были в основном визуальными.

Весь год **EA Canada** занимались сбором фидбека от игроков и в результате решили выкинуть из игры неудачные режимы Be a Pro и Manager Mode, заменив их на один-единственный режим карьеры, рассчитанный на пятнадцать сезонов. Изменилась и система трансфертов — казусы вроде тех, когда можно было заполучить Рональдо, управляя каким-нибудь заштатным клубом третьей лиги, теперь останутся в прошлом. Стоит напомнить, что в прошлом году серия тихомирно разменяла отметку в сто миллионов проданных копий, сравнявшись по этому показателю с Need for Speed.

Windows®. Жизнь без преград.
ASUS рекомендует ОС Windows 7.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Ноутбуки серии ASUS U Bamboo Collection

на базе процессора Intel® Core™ i5

Естественный выбор

Все в мире стремится к равновесию. Идеально сбалансированное сочетание бесподобного дизайна и самых современных технологий вы найдете в ноутбуках серии ASUS U Bamboo Collection, оснащенных процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная. Восхитительно тонкие и легкие, они поразят вас отделкой из натурального бамбука. Неповторимый рисунок покрытия делает каждую модель серии ASUS U Bamboo Collection уникальной, подчеркивая индивидуальность владельца и добавляя новые штрихи к традиционному образу ноутбука.

www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

intel CORE i5 inside

Быстрее. Умнее.

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте **www.asusnb.ru**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
7 сентября	**R.U.S.E.**	Необычная стратегия, в которой победа достается обманом соперника (PC, 360, PS3).	70%
14 сентября	**Halo: Reach**	История Мастера Чифа закончена, но вселенной Halo еще есть что предложить. Смотрите далее: заранее проигранная битва за планету Reach (360).	ХИТ
16 сентября	**Darksiders**	Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от такенным мечом и верным конем (PC).	75%
21 сентября	**Civilization 5**	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера (PC).	80%
21 сентября	**Test Drive Unlimited 2**	Единственное известное отличие от первой части на данный момент — два острова вместо одного (PC, 360, PS3).	80%
28 сентября	**Dead Rising 2**	Продолжаем мочить зомби граблями, тележками, скамейками, гитарами, бензопилами, катанами, садовыми ножницами и оленьими рогами (360, PS3).	80%
28 сентября	**Guitar Hero: Warriors of Rock**	Guitar Hero ступает на путь Brutal Legend и обзаводится сюжетом про Сатану и демонов. Геймплей, впрочем, остается почти без изменений (360, PS3, Wii)	80%
30 сентября	**Final Fantasy 14**	Японский взгляд на то, какой должна быть многопользовательская ролевая игра (PC).	85%
5 октября	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds (PC, 360, PS3).	50%
12 октября	**Medal of Honor**	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш (PC, 360, PS3).	80%
19 октября	**Fallout: New Vegas**	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию (PC, 360, PS3).	90%
26 октября	**Fable 3**	Сказочная ролевая игра о том, как это сложно — управлять собственным королевством. Игра выйдет и на PC, но позже консольной версии (360).	ХИТ
26 октября	**Star Wars: The Force Unleashed 2**	Продолжение похождений Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера (PC, 360, PS3, Wii, DS).	70%
2 ноября	**Gran Turismo 5**	Королевские гонки, не нуждающиеся в представлении. Разработчики мамой клянутся, что больше переносов даты релиза не будет (PS3).	ХИТ
9 ноября	**Call of Duty: Black Ops**	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
16 ноября	**Assassin's Creed: Brotherhood**	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
16 ноября	**LittleBigPlanet 2**	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
16 ноября	**Need for Speed: Hot Pursuit**	ЕА наконец-то поняла, по какой Need for Speed соскучились игроки. По той самой, которая с мигалками и требованием прижаться к обочине. Игру делают авторы Burnout (PC, 360, PS3, Wii).	ХИТ
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное (PC, 360).	75%
Осень	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Приготовьтесь испугаться уже в этом году (PC, 360, PS3).	75%
Осень	**Lost Planet 2**	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III (PC).	50%
Осень	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках (PC).	70%
Осень	**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру (PC, PS3, 360).	80%
2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые (PC).	70%
Март 2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Начало 2011	**Crysis 2**	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. На этот раз и на консолях тоже (PC, 360, PS3).	ХИТ
2011	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
2011	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ

Civilization 5

Test Drive Unlimited 2

Dead Rising 2

Guitar Hero

Two Worlds 2

Force Unleashed 2

Assassin's Creed

LittleBigPlanet 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Dead Rising 2: Case Zero	**Приквел полноценной Dead Rising 2, знакомящий нас с главным героем и связывающий события первой и второй частей игры (360).**	70%
Lara Croft and the Guardian of Light	**Tomb Raider превратился в аркаду с видом сверху. Лара Крофт все еще в главной роли (360).**	70%
Ship Simulator Extremes	**Все тот же самый симулятор мирного судоходства, но в этот раз давший крен в сторону экстремальных ситуаций и природных явлений (PC).**	60%
Valkyria Chronicles 2	**Продолжение отличной пошаговой стратегии с необычным внешним видом: игра как будто нарисована карандашами (PSP).**	80%
Worms Reloaded	**Worms 2: Armageddon под другим названием. Оригинальная игра, напомним, вышла на Xbox 360 (PC).**	70%

Lara Croft

Valkyria Chronicles 2

Worms Reloaded

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- APB

NIVAL NETWORK

- Кабал онлайн: Сияющий зал

1С-СОФТКЛАБ

- Fallout 3: The Pitt and Operation Anchorage
- Fallout 3: Broken Steel and Point Lookout
- Mafia 2
- Section 8
- StarCraft 2: Wings of Liberty
- Виктория 2
- Клуб любителей шахмат: Fritz 11
- Отряд «Ворон»
- Хозяева морей: Завоевание Америки

БУКА

- Silent Hunter 2
- Silent Hunter 3
- Бешеные кролики: Go home

АКЕЛЛА

- Crash Time 3: Погоня без правил
- Haluz: Халуцинации
- UK Truck Simulator
- Битва за Фортиану
- Космическая оборона
- Машина времени 2: Эффект бабочки
- Порт назначения
- Тайны зазеркалья

НОВЫЙ ДИСК

- Kane & Lynch 2: Dog Days
- Runaway 3: Поворот судьбы
- Terrorist Takedown 3
- Жемчужная охота
- Жизнь богатых и знаменитых
- Зомбилюция
- Камни судьбы
- Новые приключения Алисы
- Нэнси Дрю: По следу торнадо
- Отель
- Ох уж эти йети
- Путешествие феи
- Снайпер: Воин-призрак

РУССОБИТ-М

- Долина магов
- Женские истории: Тайна Кассандры
- Журналистские истории

Новые анонсы

ELECTRONIC ARTS

- Create (ноябрь)
- Darkspore (начало 2011)
- Dragon Age 2 (март 2011)
- FIFA Manager 11 (осень)
- Kingdoms of Amalur: Reckoning (осень 2011)
- The Sims Medieval (весна 2011)

АКЕЛЛА

- Grotesque Tactics: Настоящие негодяи (осень)
- Арена будущего (осень)

БУКА

- SBK X Superbike World Championship (сентябрь)
- SuperStars V8 Next Challenge (сентябрь)
- Zuma (сентябрь)

РУССОБИТ-М

- Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (осень)

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Dragon Age 2

Исправляемся

«Игромания» № 8/2010

● Новостной меридиан, стр. 15, новость «Британия не ищет таланты». Джордж Осборн, конечно, не является премьер-министром Великобритании, а занимает в правительстве должность канцлера казначейства (что, впрочем, не меняет сути новости). Настоящий премьер-министр — Дэвид Кэмерон — как раз на фотографии с королевой. Надеемся, консервативная партия нас простит за то, что поменяли ей лидера.

ЖАНР
ЗОМБИ-СЕНДБОКС
ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК
BLUE CASTLE GAMES
ПОХОЖЕСТЬ
LEFT 4 DEAD
GRAND THEFT AUTO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
1 ОКТЯБРЯ 2010

DEAD RISING 2

МАРШ НЕДОБИТЫХ

«ИГРОМАНИЯ» ВЫЯСНЯЕТ, КАК ПРЕВРАТИТЬ ШВАБРУ, ВЕДРО И РОЗОВЫЙ ВЕЛОСИПЕД ДЛЯ ДЕВОЧЕК-ДОШКОЛЬНИЦ В СРЕДСТВО ДЛЯ БОРЬБЫ С ЗОМБИ

ГЕОРГИЙ КУРГАН

ЧТО? DEAD RISING 2 — ЭКШЕН, В КОТОРОМ ДЛЯ БОРЬБЫ С ЗОМБИ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ
ГДЕ? МОСКВА, ОФИС «1С-СОФТКЛАБ»

Позвольте начать этот текст минутой молчания в память сотен тысяч невинно убитых зомби. За последние несколько лет каждый из нас упокоил столько этих созданий, что хватило бы не на один уездный город. Счет трупов уже давно никто не ведет, единственная цифра, которую нужно держать в голове, — это количество оставшихся патронов. Мы стреляли в них из дробовиков. Резали бензопилами. Жгли напалмом и «коктейлями Молотова». Но за это время вышла всего одна игра, в которой убийство восставших покойников превращалось в сложную логическую задачу. Это, конечно, **Dead Rising**.

Гроб с покойничком

В 2006 году игра **Capcom** была по-настоящему прорывной сразу по нескольким причинам. Там был открытый мир (что для едва родившегося поколения консолей само по себе считалось серьезной заявкой на успех) и зомби, десятки тысяч зомби. За основу разработчики взяли классическую киносцену «злые мертвецы в супермаркете» и превратили ее в настоящий Зомбиленд. Журналист Фрэнк Вест оказался заперт в сельском мегамолле на трое суток и вынужден был постоянно перемещаться по запруженным мертвяками помещениям — дело пахло Пулитцеровской премией, поэтому отсиживаться в убежище как-то не хотелось. Таймер при этом предательски тикал — на каждое задание отводилось ограниченное время, а через три игровых дня Dead Rising заканчивалась вне зависимости от ваших действий.

Из кассовых аппаратов больших денег не выручить, ими только зомби охаживать. Зато любой банкомат или игровой автомат обязательно можно будет разбить, чтобы разжиться карманными деньгами.

Использовать пропановый баллон с гвоздями в качестве оружия ближнего боя — крайне глупо. Гораздо лучше бросить его в толпу и взорвать.

Как следствие — прорываться через толпы хищных трупов нужно было максимально быстро и эффективно, и для этого в игре были предусмотрены сотни средств. Против врагов можно было применять все, что плохо лежит. А в гипермаркете города Уилламетт плохо лежало практически все: ножи, топоры, садовые скамейки, драгоценности, посуда, газонокосилки, мечи и автотранспорт. Все это можно было подобрать прямо за ближайшим углом.

Чтобы не быть съеденным, в Dead Rising приходилось импровизировать, юлить и изворачиваться. Здесь не было двух одинаковых ситуаций: кто-то находил мотоцикл и перепрыгивал зомби по строительным лесам. Кто-то знал, в каком месте ежедневно можно найти две парных мини-бензопилы. Ну а некоторым на долгое время хватало традиционного крестьянского оружия — бейсбольной биты. Единого рецепта не было, да и быть не могло — когда посреди оравы трупоедов у вас внезапно ломалась любимая катана, приходилось драться чем попало, лишь бы ноги унести.

Мертвые с косами

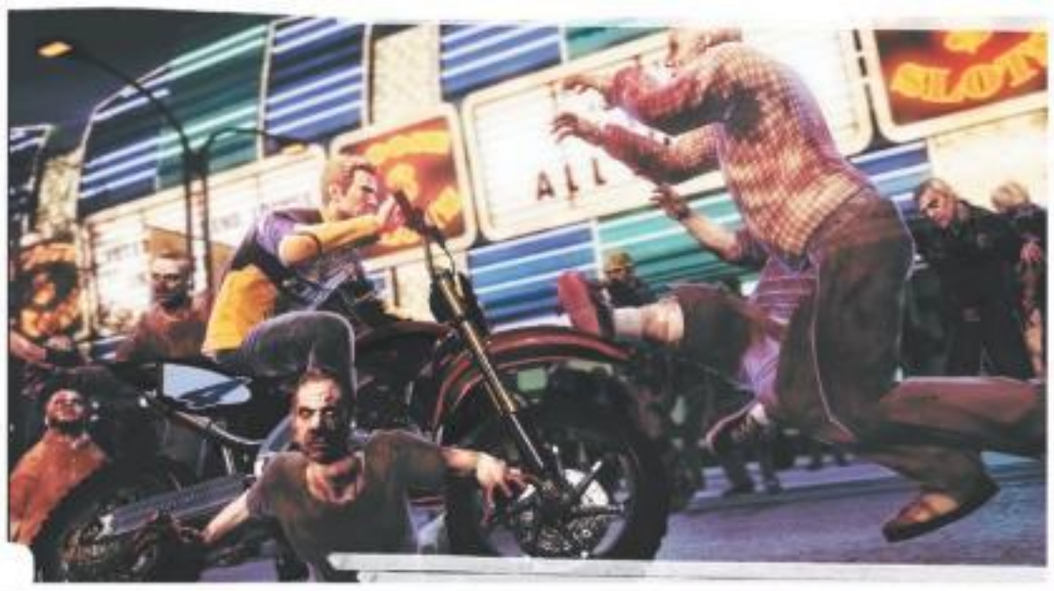
Dead Rising была грандиозным зомби-экспериментом, игрой с потрясающим потенциалом… который разработчики, однако, сумели мастерски обратить против себя. Нашлась масса людей, которые всем сердцем возненавидели игру Capcom, и на то были веские причины. Переусложненное управление страшно раздражало в бою. Отсутствие автоприцеливания превращало перестрелки в тихий кошмар. Сохраняться можно было только в редких местах, а умирать, наоборот, приходилось часто и везде — в случае, если вас, например, ненароком прихлопнул босс, приходилось заново тащиться на другой конец магазина. Жалобно плачущие выжившие, которых нужно было вытаскивать из самых неожиданных мест, то и дело дохли, порой — под вашими же ударами. Когда человека облепляет шайка мертвяков, прицелиться практически невозможно, поэтому страдают невинные люди.

Наконец, многих отпугнула структура повествования: за три игровых дня было физически нереально помочь всем страждущим, победить всех боссов и как следует изучить мегамолл. Dead Rising вообще была крайне нервной игрой: все время приходилось куда-то бежать и боязливо коситься на часы. Но нам-то хотелось совсем другого — взять в руки что-нибудь тяжелое и хорошенько отвести душу. А как раз этого разработчики и не позволяли, по крайней мере при первом прохождении.

И тишина

Мы рассказываем о механике первой части во всех подробностях по одной простой причине — в сиквеле происходит практически все то же самое. Мы провели в предрелизной версии

Учтите, вполне возможно, что этот тигр — тоже зомби. По крайней мере, зомби-пудель в первой части уже был.



Ездить на мотоцикле в Dead Rising 2 стало гораздо удобнее, но камера почему-то чудит и зачастую показывает не дорогу, а пол под ногами героя.

Мужчина слева рассекает на мотоцикле с бензопилами, но прямо сейчас это вряд ли его спасет.

24 игровых часа (то есть почти треть всей истории) и заметили за это время ровно два принципиальных новшества, о которых — чуть ниже.

Изменилось место и время действия, герои и набор оружия, но базовые правила игры остались. То ли разработчики побоялись перекраивать чужую концепцию (оригинальная игра разрабатывалась силами самой Capcom, а сиквел делают канадцы из **Blue Castle Games**), то ли продюсеры надавали им линейкой по рукам еще до начала работы… Так или иначе, никто даже не почесался, чтобы сделать игру хоть чуточку современней. Нас опять ожидают неотзывчивое управление, отсутствие чекпойнтов и по-прежнему странная система сохранений — хотя спасительных туалетных кабинок на уровнях стало побольше, возле каждой ключевой локации их все равно не поставишь. И, конечно, изнурительная гонка со временем...

Все это и правда очень скверно: за четыре года можно было по меньшей мере озаботиться системой автоматического восстановления здоровья и ввести чекпойнты перед битвами с боссами. Ну или хотя бы сделать нормальный прицел — уже было бы легче.

С другой стороны, если вы сумели стерпеть это в 2006-м — сможете и теперь. Идея бесконтрольного убийства зомби на открытой территории оказалась настолько мощной, что даже сегодня Capcom может повторить все то же самое в других декорациях и не растерять уже имеющейся аудитории.

Повторим общую вводную: действие игры перенесено на пять лет вперед и на несколько тысяч миль южнее. Чак Грин — преуспевающий мотогонщик. Живет в городе-казино Форчун-Сити и зарабатывает на жизнь тем, что участвует в кровавом реалити-шоу: он и три его соперника садятся на оборудованные бензопилами мотоциклы и врезаются на них в толпу зомби. Кто сумел за несколько минут нарезать больше мяса — тот и молодец. Однажды вечером, после очередного шоу, Чак зашел в лифт. Внезапно случилась авария, герой ушибся головой, потерял сознание, а когда очнулся, обнаружил, что зомби вырвались из клеток и заполонили город.

Более того, как утверждает симпатичная азиатская журналистка из телевизора, виновник всех событий — сам Чак. Грин едва успевает подхватить под мышки свою малолетнюю дочь, со свистом ныряет в убежище — и все начинается по новой. Вылазки в город, спасение выживших, боссы, сюжетные миссии трижды в день...

Бензопила — это, безусловно, один из самых эффективных видов оружия против зомби. Но в масштабах Dead Rising 2 — далеко не самый интересный.

Мертвые не потеют

А вот дальше в силу вступают те самые два важнейших нововведения. Во-первых, Чак — мотогонщик, а не журналист, поэтому получать игровой опыт, снимая остросюжетные кадры, больше не разрешают. Очки по-прежнему начисляют за помощь пострадавшим и за убийство зомби, но дополнительный опыт можно заработать, применяя тюнингованное оружие.

Периодически (как правило — с каждым новым левелапом) игра подбрасывает «рецепты», по которым на специальном верстаке в подсобке можно собрать что-нибудь интересное. Например, из пачки гвоздей и бейсбольной биты получается шипас-

ТиКей, один из главных злодеев в игре, одевается в стиле «поздний гангста-ампир»: пудовый микрофон и очки в золоченой оправе удачным образом дополняют пальто из крокодиловой кожи.

Интересно, это только нам кажется, что эти двое прямо сейчас истошно орут друг на друга?

тая дубина. Из баллончика с краской и дорожного конуса выходит рупор для отпугивания зомби (работает, впрочем, слабовато). Швабра и мачете дают алебарду, газета и бутылка виски — конечно, «коктейль Молотова», ну а про ведро со вставленными в него сверлами вы, должно быть, и так слышали. Проверить самые интересные рецепты нам, увы, не удалось. Но игра специальным значком намекнула, что в будущем можно будет использовать в злодейских целях кувалды, электрогитары, воздуходувки и инвалидные кресла.

Во-вторых, в игре будут казино. Сыграть в «однорукого бандита» можно, но гораздо удобнее просто расколотить автомат подручными средствами, а затем изъять оттуда все деньги. Последние нужны для того, чтобы покупать редкие товары у мародеров, которые открыли в Форчун-Сити собственную сеть магазинов.

Помимо предметов неясного назначения (вроде рыцарских ботинок за два миллиона долларов), обиратели трупов за бешеные деньги предлагают лекарство «Зомбрекс». При помощи него люди, покусанные зомби, получают возможность сохранять человеческий облик. Этот препарат жизненно необходим Чаку — его дочь заражена, и каждые сутки ей нужно делать инъекцию. Разумеется, «Зомбрекс» можно также получить, выполняя квесты.

С кровавых не пришедшие полей

На этом критически важные изменения заканчиваются и начинаются детали. Так, интерактивных предметов стало еще больше — теперь нет ни одного бутика или закоулка, в которых герой не мог бы разжиться чем-нибудь ценным — если не оружием и припасами, то как минимум новой одеждой. Буквально на первом же пятачке мы смогли нарядить героя в рэперский прикид и енотовую шапку. Но если захотите, то сможете надеть на него даже облегающие дамские шорты и топик. Для полноты картины советуем усадить Чака на розовый трехколесный велосипед. Транспортных средств вообще стало больше — помимо мотоциклов и автомобилей, нам удалось обнаружить, например, небольшой грузовичок на два посадочных места. Ну и вот этот розовый велосипед, конечно: с его помощью можно расталкивать зомби.

Старых фанатов Capcom не растеряет, это уже ясно наверняка. Однако что насчет привлечения новых игроков? На этот случай у разработчиков есть отдельный рояль в кустах — мультиплеер (в превью-версии он, к сожалению, не был доступен). На сегодняшний день объявлено два режима. Во-первых, это уже упомянутое реалити-шоу — в него можно играть с друзьями по сети, а заработанные на арене деньги переходят в основную игру. Во-вторых, будет кооператив — правда, только по интернету. Но и этого хватит: синхронно уничтожать нечисть будет почти наверняка легче (если товарища загрызут, можно будет оживить его при помощи еды из инвентаря) и совершенно точно веселее. Главное, чтобы разработчики разрешили совместные сражения с боссами — очень уж они тут свирепые.

■■■

Однако интереснее всего нам будет посмотреть на то, как игру воспримет PC-аудитория — для них зомби-коррида пройдет впервые. Почему-то нам кажется, что все будет хорошо: Dead Rising 2 — это стопроцентно хардкорная игра. Она намеренно задумана такой, чтобы игроку было одновременно интересно и при этом — жутко неуютно. Она раз за разом методично загоняет вас в эпицентр оргии каннибалов и при этом еще и нетерпеливо постукивает по часам: шевелись, горе-спасатель, а не то дочка сгниет и все вокруг умрут! Такие игры поклонники мыши и клавиатуры, как правило, принимают тепло. Как обернется дело в случае с Dead Rising 2 — узнаем меньше чем через месяц. ■

«Иромания» предупреждает: не пытайтесь создавать подобные устройства в домашних условиях!

Алексей Макаренков

Здесь дурно пахнет

Руководство по прикладному зловонию

В традиционном понимании зомби — это мертвец, поднятый из могилы при помощи магии вуду. Тело погибло, но способно совершать простейшие действия для поддержания своего существования. Чаще всего предполагается, что ходячий мертвец может охотиться и питаться — причем гастрономические интересы большинства зомби лежат в области непереработанных мясных деликатесов.

Все настолько привыкли по книгам, кино и играм к полуразложившимся телам, неспешно бредущим с вытянутыми вперед руками в сторону очередной порции живой человечины, что никто не задается вопросом, а что было бы, существуй зомби в реальности. Не одурманенные травами или препаратами живые люди, а именно трупы, которым неведомые силы вернули элементарные моторные навыки.

Как бы выглядел настоящий зомби? С какими бы трудностями он столкнулся? Сколько смог бы двигаться, есть... да просто не разваливаться на куски?

Ниже нуля

Изменения в теле потенциального зомби начинают происходить сразу после его, тела, смерти. Когда сердце перестает гонять по сосудам кровь, а на энцелографе пропадают все признаки активности мозга, начинается стадия, предшествующая разложению, — ранние трупные явления.

Температура будущего зомби начинает падать. В комнатных условиях бедняга будет охлаждаться примерно на один градус в час. Так что пройдет чуть меньше суток — и труп станет, как говорят ученые, изотермичен (то есть его температура будет равна температуре окружающей среды).

Параллельно кровь из сосудов начнет просачиваться в окружающие ткани. Если зомби начал бегать не сразу после смерти, то кровь скопится в нижних участках тела (под действием силы тяжести) и проступит на поверхности кожи в виде синюшно-красных трупных пятен.

Одновременно будут сохнуть кожные покровы, в первую очередь — слизистые оболочки. Губы сморщатся и растрескаются, высохнет роговица глаз и слизистая век. Пройдет каких-нибудь 24 часа, и наш зомби уже не сможет моргать и издавать членораздельные звуки. Да что там звуки! Будут у ходячего трупа проблемы и посерьезней. В момент смерти активный приток кислорода к органам и тканям прекращается, нарушается синтез АТФ, актин и миозин, из которых состоят мышечные волокна, намертво сцепляются друг с другом — развивается трупное окоченение. Попробуй побегай в таком виде...

Скорее всего, именно из-за трупного окоченения зомби чаще всего и изображают идущими с вытянутыми вперед руками, сведенными контрактурой. Правда, остается непонятным, как мертвяки умудряются передвигать ногами. Зато ясно, почему у некоторых зомби руки не вытянуты вперед, а свисают, словно плети. Дело в том, что примерно через сутки после смерти трупное окоченение разрешается (заканчивается): после этого все мышцы расслабляются и становятся очень мягкими.

В мире Dead Rising 2 детишкам наверняка преподают в подпольных школах прикладное зомбоведение. «Скажи, Даша, как определить, когда твоя мама стала зомби?» — «Ох, Марья Ивановна, это же так просто. Если у мамы ручки вытянуты вперед, она подвывает и белесого цвета, значит ее укусили меньше суток назад. А если ручки висят, а сама мама покрыта синюшными пятнами, значит прошло минимум 24 часа». — «Молодец, Даша, садись — пять».

Зомби с сюрпризом

Что произойдет с милашкой зомби после того, как он утратит возможность передвигаться и уляжется горизонтально, целиком зависит от окружающих мертвяка условий. Если вокруг очень сухо (температура большого значения не играет, главное — чтобы была выше нуля), то из зомби получится первоклассная мумия. Вопреки расхожему мнению, мумии в отличие от зомби довольно сложно напасть на человека и причинить ему какой бы то ни было вред. Во-первых, высохшие ткани очень хрупки и рассыпаются при любом движении. Во-вторых, иссохшая мумия редко весит больше десяти килограммов — ее можно отправить в нокаут метким пинком.

Если вокруг очень влажно и мало кислорода (допустим, труп попал в выгребную яму), то из веселого зомби может получиться мертвяк в состоянии жировоска. Ткани по консистенции становятся похожи на нечто среднее между свечой и прогорклым маслом. Но в целом конструкция получается довольно гибкая, у такого зомби есть все шансы возродиться к жизни и начать охотиться. Особенно печален тот факт, что зомби-жировоск весит очень много и даже при небольшом росте вполне может сокрушить своим телом среднестатистического человека. Не сожрет, так измажет жирным содержимым. А самое ужасное, главное оружие против зомби — бензопила — с таким противником малоэффективна, цепь просто увязнет в теле.

Если зомби посчастливится рухнуть в болото, то его ждет еще более экзотичная судьба. Мертвое тело под действием гуминовых кислот подвергнется торфяному дублению. Мышцы станут легкими, но очень прочными, кожа превратится в мощный защитный панцирь, а тело при этом сохранит какую-никакую гибкость. Через пять-шесть лет из недр трясины может выпрыгнуть опасный и прекрасно защищенный боец, от которого не спасут ни двустволка, ни автомат Калашникова.

Рубенсовские формы

Время меж тем идет, и с бренным телом начинают происходить и вовсе неприятные вещи. Из-за автолиза — разрушения клеток и высвобождения из них ферментов — ткани размягчаются, и начинается, по сути, процесс самопереваривания. Тело зомби становится вялым, жидковатым. Особенно достается желудку с кишечником — даже если предположить, что зомби способен както усваивать питательные вещества, делать это полуразложившимся желудком ой как непросто.

Забавный факт — вид питающегося зомби уже давно никого не удивляет. Если зомби способен питаться, то логично предположить, что и какие-никакие процессы выделения в его теле должны происходить. Но ни в одной игре или фильме нам еще не приходилось видеть, скажем, писающего мертвяка.

А в зомби тем временем начинаются гнилостные процессы. Сложные органические соединения (белки, жиры и углеводы) распадаются до более простых. Попутно образуются аммиак, сероводород, метан, углекислота и ряд веществ, именуемых в народе трупными ядами (кодаверин, петрусцин, птомаин), которые обладают весьма специфическим запахом.

На этом этапе наш зомби начинает подванивать, а через некоторое время и откровенно благоухать падалью. Раньше других начинает гнить кровь в сосудах и сама сосудистая стенка, на поверхности тела помимо трупных пятен появляется характерный зеленовато-синий древовидный рисунок. Роговица к этому моменту уже окончательно высохла, губы из-за недостатка влаги поджались, подсохли кончики пальцев (из-за этого кажется, что ногти у трупа продолжили расти, хотя на самом деле это не так). Зомби превращается в писаного красавца.

Примерно через неделю скопившиеся внутри тела газы начинают раздувать зомби, он становится приятно округлым, кожа на поверхности тела лопается и отслаивается.

А зомби здесь тихие

Но вот прошла пара недель. По асфальту, подволакивая ножку, бредет пухленький мешочек требухи. Он подслеповат (роговица окончательно потускнела и деформировалась), да и посмотреть в нужную сторону все равно не получится — трупное окоченение в шее давно разрешилось, повернуть голову нельзя. Зомби не может нормально шевелить конечностями и двигать нижней челюстью — он грустно движется на звук и вяло пытается укусить потенциальную жертву. Он раздут, покровы — веселого болотно-зеленоватого оттенка.

Через несколько месяцев автолиз достигает той стадии, когда мышцы во время движения начинают отрываться от сухожилий. Зомби падает и продолжает разлагаться уже в горизонтальном положении. По ослабевающему зловонию (основная часть внутренностей уже разложилась, и дурно пахнущие газы улетучились) более свежие зомби понимают, что наш несчастный заканчивает свое активное существование. Но пройдет еще не меньше года, прежде чем мягкие ткани окончательно облезут, обнажив скелет. И еще несколько лет понадобится, чтобы скелет распался на отдельные косточки и перестал беспокоить окружающих. ■

RS@IGROMANIA.RU

ДОТЯНУТЬСЯ ДО ЗВЕЗД

Александр Кузьменко

Что? Halo: Reach, четвертая и последняя Halo-игра от Bungie.

Где? Гигантский парижский офис Microsoft, куда на один день, под бдительными взглядами охраны, привезли почти финальную версию игры.

Halo — одна из главных икон современной игроиндустрии, главный (а для многих единственный) за последний десяток лет повод купить Xbox и чуть ли не самый нежно оберегаемый бренд уберкорпорации Microsoft.

И если в России и других PC-ориентированных странах, где первые две части Halo появились с непростительной задержкой в несколько лет, к этой игре относятся с недоверием, то для игроков из США и Западной Европы «Хэйло» уже давно не просто «лучший на свете шутер», но и серьезный культурологический феномен.

Кроме четырех игр, в Halo-вселенной сегодня насчитывается больше десятка тематических романов, комиксов и даже полнометражных аниме-фильмов. По мотивам Halo вот уже вторую пятилетку выходят серии самого популярного комедийного машинима-сериала Red vs. Blue, восковая фигура Мастера Чифа — единственного из всех игровых героев — стоит в музее мадам Тюссо. А не менее раза в год американское телевидение радует миллионную аудиторию очередным репортажем со свадьбы каких-нибудь особенно увлеченных фанатов, на которой переодетый космодесантником UNSC священник желает собравшимся быстрых респаунов и объявляет желающих обвенчаться не «мужем и женой», а «вечными напарниками, пока смерть не разлучит вас».

И все же, несмотря на всенародную любовь во всем мире, сами авторы очень бережно обращаются со своей вселенной. После окончания трилогии о великой войне человечества против инопланетян ковенантов Bungie подписали с Microsoft контракт всего на две новых Halo-игры, выпустили в прошлом году спин-офф Halo: ODST и сейчас наводят финальные штрихи над приквелом Halo: Reach, который появится на полках уже этой осенью. Следующая игра от знаменитой студии — некий новый, пока еще даже не анонсированный «мультиплатформенный проект», а что будет дальше со знаменитой вселенной — пока не знает никто.

Кто бы мог подумать, но новый Halo по динамике очень напоминает все игры про Чужих, вместе взятые.

Мрачняк

Мы решили не упускать шанс еще до релиза увидеть последний «классический Halo от Bungie», и, как только авторы оказались в нашей части Земли, чтобы показать без пяти минут финальную версию Reach европейской прессе, «Игромания» тут же перехватила их в одном из тихих кабинетов гигантского парижского офиса Microsoft.

Разработчикам есть чем гордиться: в отличие от ODST, который находился в разработке чуть больше девяти месяцев, над Halo: Reach люди из Bungie без перерывов работали последние три года и — хотя об этом никто и не говорит в открытую — собирались сделать из этой игры чуть ли не настоящий Halo 4. Ради этих целей был даже написан совершенно новый графический движок, который, правда, не сказать чтобы стал вершиной технологий: со стороны Reach показывает все такую же простую, но красочную и яркую картинку, как и в двух последних играх.

Однако за фасадом привычного Halo-дизайна на этот раз скрывается куда более сложный и тонкий внутренний мир. Reach планируется как самая мрачная и суровая игра во всем сериале — на смену шутовскому космоблокбастеру оригинальной трилогии и мрачному настроению ODST приходит абсолютный, тотальный фатализм и всеобщее предчувствие скорого апокалипсиса.

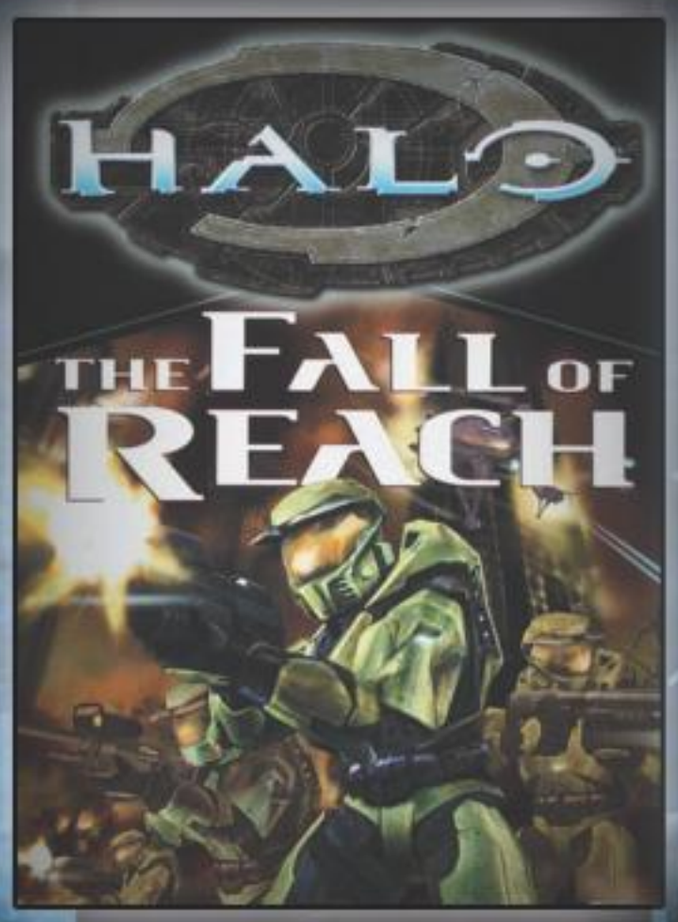
Впрочем, есть с чего: в Halo-хронологии действие Reach происходит на одноименной планете Рич незадолго до массированной атаки ковенантов на далекие миры, колонизированные людьми. В центре внимания всей истории — элитный взвод космопехотинцев под кодовым названием Noble Team, где мы выступаем в роли безымянного солдата под номером 6, откомандированного в отряд буквально за несколько часов до начала вторжения.

Про космические бои в Halo: Reach пока известно лишь то, что они будут.

Дизайн Halo всегда являлся предметом споров и считался чем-то особенным в жанре фантастики. Дискуссия на тему «Что это — дурной вкус или художественный ход?» не затихает и сегодня.

Действие происходит за несколько месяцев до событий самой первой игры сериала Halo: Combat Evolved. Война с ковенантами в самом разгаре, все «дальние миры» землян были захвачены пришельцами в течение первых часов после начала атаки, но планета Рич (на которой в момент нападения проживало семь миллиардов человек) все еще держит оборону. Гигантская орбитальная группировка землян, а также все наземные силы обороны сражаются до последнего и в итоге погибают практически в полном составе: отступать некуда, разведка донесла, что следующая после Рич цель ковенантов — Земля...

Что вдвойне интересно, члены Noble Team — не простые космопехи, а выпускники секретной военной программы SPARTAN, разработанной



Романтика Halo-мультиплеера — ни с чем не сравнимые ощущения. Таких же эмоций до сих пор не смогла повторить ни одна игра.

Падение Трои

Из всех культурных феноменов, порожденных Halo, особое место в хронологии вселенной занимает книга Halo: The Fall of Reach, вышедшая в 2001 году, буквально через две недели после начала продаж Halo: Combat Evolved в США. Запланированная безымянным маркетологом как обычное «беллетризованное приложение к игре», эта книга за авторством Эрика Найланда неожиданно для всех стала хитом и разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров (что для такого рода литературы было абсолютным рекордом). В свое время The Fall of Reach хвалили не только за интересный сюжет и живой слог, но и за исчерпывающие объяснения практически всех вопросов, волнующих фанатов.

Как легко догадаться из названия, сюжет книги очень сильно переплетается с действием Halo: Reach. В центре внимания — последние часы планеты Рич, которую атакуют превосходящие силы ковенантов. Кроме масштабных сцен апокалипсиса, в книге содержится и немало подробностей о детстве и юношестве Мастера Чифа, главного персонажа всей Halo-вселенной. Среди прочего, например, выясняется, что в восьмилетнем возрасте тайные агенты выкрали его из семьи и вместе с другими детьми отдали на опыты в секретную военную лабораторию проекта SPARTAN, который изначально создавался вовсе не для отражения инопланетного вторжения, а для разгона межгалактических «несогласных» и пресечения антиправительственных восстаний в других мирах.

В общем, если вам небезынтересна вселенная этого сериала, то главным источником знаний о Halo вот уже почти десять лет считается эта книга.

для тренировки суперсолдат. Конечно, до супермощного и практически неубиваемого Мастера Чифа (лучшего экземпляра программы SPARTAN 2) им далеко, но зато по сравнению с хлипкими вояками из ODST эти хотя бы могут постоять за себя в те моменты, когда на голову — как это принято в мире Halo — *вдруг* десантируются три десятка пришельцев.

В Париже разработчики показали только первые полчаса сюжетной части Reach, но и этого оказалось вполне достаточно, чтобы оценить уровень постановки. Масштаб местного апокалипсиса увеличился в разы, и по сравнению с битвой за Рич весь «эпик» Halo 3 выглядит как бестолковая детская возня. Уровни чисто физически стали больше: в определенные моменты мы сможем наблюдать целые *армии* людей и пришельцев, сражающиеся среди открыточных видов планеты Рич.

Впрочем, в Reach будет предостаточно не только боевых сцен: первая перестрелка в игре начинается дай бог через двадцать минут поле начала, а все время до этого посвящено нагону жути и саспенса. Таинственные шорохи под потолком, притаившийся в тени ковенант, прыгнувший с диким визгом вам на спину, — такого геймплея мы, кажется, пока не видели еще ни в одном Halo.

То, что в других шутерах обычно потом остается в памяти как «самая зрелищная сцена», по меркам Halo — просто заурядная перестрелка.

Архетипы

Также во время парижской презентации мы целый час провели за «фирменным» мультиплеером, который от серии к серии не меняется во всех Halo-играх вот уже десять лет. В Reach и без того идеальная схема под кодовым названием «свалка с танчиками и гранатометами» была доведена чуть ли не до совершенства. В основном мы сражались в режиме Firefight, такой вариации на тему «Left 4 Dead про ковенантов». Четверо игроков на ограниченном пространстве отражают одну атаку ковенантов за другой. Количество и силы нападающих увеличиваются с каждой новой волной, а количество респаунов — строго ограничено, задача — продержаться отведенное время, перебив всех нападающих.

По последним веяниям моды в мультиплеере появились классы: теперь перед каждым новым респауном можно выбрать себе персонажа с определенным набором вооружения и спецспособностей. Все разновидности бойцов легко укладываются в простые и понятные шутерные архетипы — «танк», «снайпер», «разведчик», «солдат» и т.п.

Ну и, конечно, играется Halo как, простите, Halo — мы с трудом представляем, какими человеческими словами можно описать всю эту сиренево-фиолетовую свалку из танков, морпехов и ковенантов, в которой геймплей каждую минуту меняется чуть ли не от тактического шутера до примитивной ультраскоростной аркады с прыжками и ракетницами.

■■■

Когда вы будете читать эти строки, до выхода игры останутся уже считанные недели. Самоотверженные люди из компании Bungie последние десять лет делали, по сути, одно и то же. Но вот удивительное дело: вместо того чтобы окончательно загнуться в потоке самоцитирования, они нашли в себе силы красиво уйти из темы. И теперь в последний раз выступают в жанре «лучшее и любимое про Halo», чтобы с поднятой головой уйти и забыть обо всех этих ковенантах и мастер-чифах уже навсегда. Halo: Reach — бенефис этих прекрасных людей и, возможно, лучшая их игра во всем сериале. Если вы хоть чуть-чуть не равнодушны к жанру — не пропустите. ■

НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ!

Или как объявить войну проблемам с кожей

Внезапно возникающие проблемы с кожей всегда были самым малоприятным событием в жизни. Цивилизации сменяли друг друга, рушились и строились империи, проходили века – а эта проблема никогда не теряла своей зловещей актуальности.
А что же сейчас? Человечество активно покоряет космос, высокие технологии становятся доступны любому в виде нано-носков и 8G интернета, мы разруливаем вечные конфликты орков с эльфами и управляем армиями, не отрываясь от монитора и любимого кресла. Но как только все враги перебиты и бой окончен, первый же поход к зеркалу после заправской ночной баталии приносит одно расстройство! При виде предательских покраснений и бугорков, в голову приходит лишь одна мысль: немедленно уничтожить проклятых узурпаторов!!! Но такие «мимолетные порывы» приводят только к ухудшению общего состояния лица.

Сейчас существует масса средств по уходу за проблемной кожей, но современный ритм жизни не позволяет уделять 30 часов в сутки на всяческие чистящие и полирующие процедуры – ведь осталось еще столько непройденных уровней, живых и радостных зомби и потерянных артефактов, которые так и просятся в руки. А ведь еще надо успевать столько всего!

Но ничто не стоит на месте – инновационные подходы появляются во всех областях жизни. Гарньер активно занимается разработками новейших средств по уходу за проблемной кожей, и результатом их последних исследований стал гель с щеткой Чистая Кожа Актив ЭксфоПро – активный и быстрый соратник в борьбе против прыщей!

Чем же так хорош гель Чистая Кожа Актив ЭксфоПро от Гарньер?

Во-первых, эффективной формулой, которая, не церемонясь, уничтожает прыщи и следы от них! А во-вторых – абсолютно инновационной формой упаковки, состоящей из гибкой чистящей щетки и твердой основы-резервуара. Щетка состоит из гибких микрощетинок, позволяющих добиться глубокого очищения кожи даже в самых труднодоступных местах. У прыщей и следов от них нет ни единого шанса на выживание!

Гарньер Чистая Кожа Актив ЭксфоПро удобен в использовании – теперь не нужно втирать скраб руками. Ведь использование щетки действует на 28% эффективнее и намного приятнее!*

* тесты In vitro

реклама

Теперь ты можешь смело объявить войну прыщам!

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU

Линар Феткулов

ЖАНР Платформер

- **Разработчик**: Curve Studios
- **Похожесть**:
  - Серия Megaman
  - `Splosion Man
  - Sonic the Hedgehog
- **Сайт игры**: curve-studios.com/swfhome
- **Платформа**: PS3

ДАТА ВЫХОДА

2010 год

EXPLODEMON

В прошлом году мы стали свидетелями удивительного события. Одновременно были анонсированы две игры с идентичными концепциями и практически одинаковыми названиями — **`Splosion Man** и **Explodemon**. Тот и другой — двухмерные платформеры, с одной-единственной ключевой идеей. Главный герой может взрывать себя, таким образом уничтожая врагов и прыгая на ударной волне. Дальше пути игр разошлись. `Splosion Man вышел на Xbox 360, был пройден, оценен и благополучно забыт игроками. А вот Explodemon только что добрался до играбельной версии, разработчики впервые поделились геймплейными подробностями. Чем мы с радостью и воспользовались.

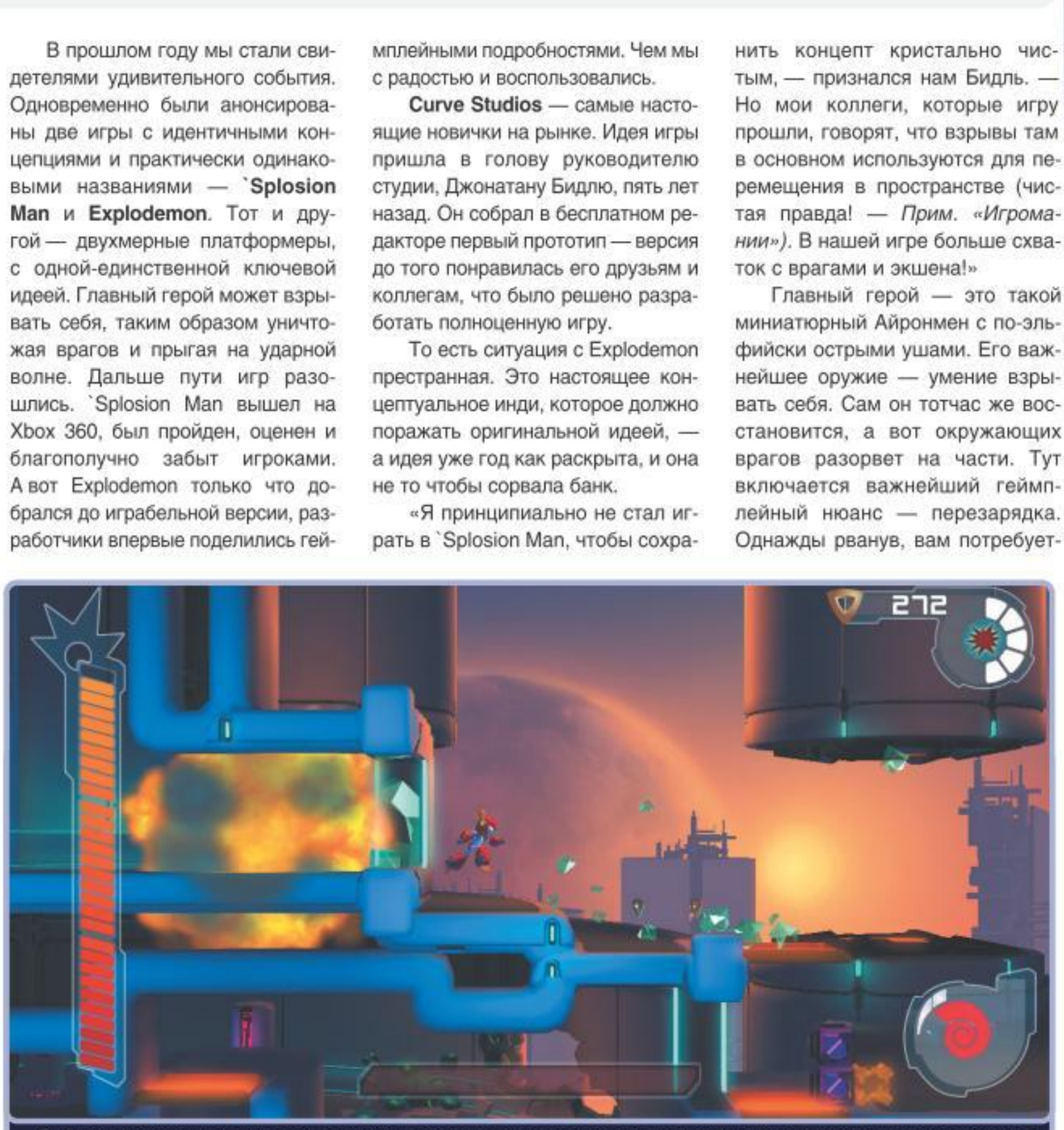
Curve Studios — самые настоящие новички на рынке. Идея игры пришла в голову руководителю студии, Джонатану Бидлю, пять лет назад. Он собрал в бесплатном редакторе первый прототип — версия до того понравилась его друзьям и коллегам, что было решено разработать полноценную игру.

То есть ситуация с Explodemon престранная. Это настоящее концептуальное инди, которое должно поражать оригинальной идеей, — а идея уже год как раскрыта, и она не то чтобы сорвала банк.

«Я принципиально не стал играть в `Splosion Man, чтобы сохранить концепт кристально чистым, — признался нам Бидль. — Но мои коллеги, которые игру прошли, говорят, что взрывы там в основном используются для перемещения в пространстве (чистая правда! — *Прим. «Игромании»*). В нашей игре больше схваток с врагами и экшена!»

Главный герой — это такой миниатюрный Айронмен с по-эльфийски острыми ушами. Его важнейшее оружие — умение взрывать себя. Сам он тотчас же восстановится, а вот окружающих врагов разорвет на части. Тут включается важнейший геймплейный нюанс — перезарядка. Однажды рванув, вам потребуется некоторое время, чтобы набрать энергии для следующего взрыва. В этот миг герой будет абсолютно беззащитным перед врагами, и именно поэтому разработчики сделали его невероятно подвижным.

Эксплодемон умеет взбегать на стены, прыгать, отталкиваясь от них, и даже проскакивать между ног у нерасторопных монстров. Вам придется хорошенько подумать, прежде чем атаковать врагов, — каждый взрыв на вес золота. Ситуация осложняется тем, что многих противников просто так не убьешь (некоторых придется сталкивать в пропасти ударной волной). Но и разглядывать копошащихся внизу врагов, стоя на платформе, вам тоже никто не даст. Все дело в том, что наш герой — парень до того горячий, что стоит ему чуть постоять без дела, как он взорвется просто так, без команды. Таким образом, разработчики зажимают нас в тиски: опрометчиво взрываться нельзя, остановиться — тоже. На этом вполне можно выстроить весьма напряженный геймплей.



В юности герой так любил взрываться, что его прогнали с родной планеты. Но предателям-родственникам еще придется вспомнить о нем, когда на них нападут мутанты (такова сюжетная завязка).

Explodemon — это еще и пародия на платформеры 80-х. Герой, в частности, должен выражаться на японском, криво переведенным на английский. Даже страшно представить, что же он может сказать!

■■■

Помимо разрушительного взрыва, герой обучен еще нескольким трюкам. Он может пробегать врагов насквозь в стиле **Metroid Prime** или набирать заряд, а потом уничтожать нескольких противников мощным выстрелом. Тут главное не нарушить баланс. `Splosion Man был своего рода шедевром эргономики — геймплей там держался ровно на одной кнопке. Что ж, если Curve Studios совместят первозданное удобство двухмерного платформера с яростным драйвом, возможно, им удастся добавить огня в и без того взрывную формулу `Splosion Man. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Платформер про героя, который взрывается — по вашему или по собственному желанию.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Кирилл Токарев
RS@IGROMANIA.RU

DARKSPORE

ЖАНР Экшен/RPG

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Maxis
- Издатель в России: Electronic Arts
- Похожесть: Spore, Diablo, Torchlight
- Мультиплеер: Кооператив (4 человека)
- Платформа: PC
- Сайт игры: darkspore.com

ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2011 года

После ухода Уилла Райта студия **Maxis** выбрала довольно опасную стезю, решив выступить в совершенно незнакомом для себя жанре. **Darkspore** — это красочная экшен-RPG в фантастическом сеттинге, с кооперативным режимом прохождения и геймплеем, больше всего напоминающем **Diablo**. Сбор предметов, драки с бесконечными врагами и постоянная прокачка главных героев... Чтобы такой стандартный набор сработал, невозможно обойтись без оригинальной идеи. И у Maxis такая идея есть.

Но сначала немного отвлечемся на сюжет, чтобы вы поняли глубинную подоплеку того, что будет происходить в игре. Когда на планете бушевала генетическая эпидемия, главный герой лишь чудом не превратился в мутанта. Теперь ему нужно предотвратить надвигающийся вселенский катаклизм с помощью древних героев, которых для начала нужно... восстановить.

Враги, NPC и даже главный герой в Darkspore сделаны с помощью **Spore Creature Creator**, того самого конструктора, в котором все, даже те, кто никогда не играл в саму Spore, лепили нелепых тварей — обезьян с ногами осла, двуглавых орлов с ракетами вместо ног, головастиков с турбоприводом. Перед выходом на задание вам предлагается собрать небольшую партию, хотя по ходу игры контролировать разрешается только одного бойца. Но, исходя из текущей задачи, вы можете быстро переключаться между выбранными героями. В Darkspore есть три класса, типичные для любой RPG: воин, маг, ассасин. Вот только поданы они в фирменном Spore-дизайне.

Сами разработчики называют игру «экшен-RPG с ДНК Spore».

С одной стороны, Spore жалко: красивая, утонченная идея была покромсана для самых пошлых целей. С другой — может, именно в таком виде она станет наиболее жизнеспособной?

Пока все знакомо и привычно. А вот дальше начинается интересное. Судя по всему (детального объяснения разработчики пока не дают), вместо новых видов оружия и брони вы сможете подбирать части тел врагов и... правильно — вживлять их героям. То есть после какой-нибудь кровопролитной бойни, проведя ряд пересадок, вы измените своего подопечного практически до неузнаваемости.

Звучит очень заманчиво. Сразу представляешь себе какого-нибудь супербосса с огромными клешнями, которому наш герой отрывает одну жвалу, приделывает ее себе вместо руки и с помощью нового оружия расправляется с другими противниками. А если врагов слишком много, то, возможно, удастся оторвать ноги у самого шустрого и просто убежать от остальных, прикрыв спину только что подобранным панцирем-щитом. Очень хочется надеяться, что именно так все и будет, а не ограничится простой выдачей ДНК за прохождение квестов.

Помимо класса, в игре можно выбрать и специализацию персонажа, которая, как несложно догадаться по названиям, будет напрямую влиять на то, каким именно способом персонаж сможет модифицировать сам себя: биогенетик, кибергенетик, плазмагенетик, некрогенетик и квантовик. Последние две позволяют, соответственно, оживлять мертвецов и телепортироваться.

Кроме собственных умений, герои могут пользоваться способностями друг друга, многократно усиливая свои навыки. Некоторых врагов вообще невозможно убить, если плечом к плечу с вами не сражается нужный специалист. Таким способом разработчики подталкивают нас к постоянному поиску новых союзников и к разработке нестандартных тактик.

Darkspore рассчитана в основном на кооперативное прохождение, поэтому авторы прикладывают все силы, чтобы уровни можно было проходить много раз подряд. За вашими действиями и стилем игры будет неустанно следить ИИ-режиссер (как в **Left 4 Dead**). Он всегда подбросит неожиданные сюрпризы, немного облегчит путешествие после особенно тяжелой схватки и порадует выпадающими из тушек мутантов бонусами.

■■■

Уилл Райт, создав редактор Spore, отдал его на откуп игрокам, нежно подтолкнув к безобидному (хотя иногда очень дерзкому) творчеству. Теперь же Maxis перешли к принудительным мерам. Те, кто в свое время не прилепил своему питомцу лишнюю пару зубов, руководствуясь чувством прекрасного, теперь сделают это обязательно. Ведь каждому хочется получить +1 к атаке. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

RPG, в которой для успешной игры нужно генетически модифицировать главного героя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW*

Яркий аппетитный дизайн

eco

BX2350 PX2370 BX2335

Обновлённая линейка

мониторов Samsung

- Разрешение FullHD
- Цветовой охват 100% sRGB[1]
- Время отклика 2 мс (GtG)
- Контрастность MEGA DCR

[1] модель PX2370

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
* Навстречу будущему. www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

Жанр
Экшен

Издатель/разработчик
Ignition Entertainment

Похожесть
Okami
Killer 7

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
elshaddaigame.com

Дата выхода
2011

El Shaddai
ASCENSION OF THE METATRON

Кирилл Токарев

В последнее время мы часто оправдываемся, говоря о превосходных консольных играх, мечтая, чтобы они вышли на PC. Предмет наших сегодняшних размышлений до PC не доберется. Скажем больше: даже для обласканной концептуальными эксклюзивами PS3 такая игра — перебор. Ну а если уж совсем прямо, то перед нами нечто настолько не от мира сего, что бестыжая **Bayonetta**, где сплетенный из волос героини дракон пожирает гигантского младенца, покажется вам самой безобразной попсой. После знакомства с **El Shaddai: Ascension of the Metatron** удивить игрока чем-либо будет сложно.

Это смелая попытка вывести необычное японское инди на международный рынок. Компания **Ignition Entertainment** совместно с дизайнером культового приключения **Okami** создает сюрреалистический экшен. В нем просветленный христианский воин на пару с Дьяволом пытается спасти Землю от Всемирного потопа, а визуальное оформление одновременно напоминает высокохудожественный мультфильм и галлюцинации героев фильма «Страх и ненависть в Лас-Вегасе».

Божественная парочка

В основу сюжета игры положен текст Ветхого Завета «Книга Еноха». Это весьма вольная фантазия на тему христианского учения, больше напоминающая древнегреческие мифы. Ангелы здесь совершенно спокойно спускаются с небес на землю, общаются с людьми, обучая их владению оружием и рассказывая о секретах чувственных удовольствий.

По сценарию Богу подобное поведение подчиненных откровенно не нравится. Разгневанный Господь решает низвергнуть на Землю потоп, который очистит ее не только от многочисленных падших ангелов, но и от возомнивших невесть что о себе людишек. Прежде чем перейти к воплощению плана, Создатель дает шанс исправить ситуацию одному из своих верных слуг, земному священнику Еноху. Перед ним стоит несколько задач: вернуть на небеса бессмертные души падших небожителей и попутно отослать туда же многочисленные образцы божественного оружия.

Из первых рук

«Наша команда создала оригинальную историю, пересказывая мотивы и наиболее важные события этого ветхозаветного текста. Идея не кажется нам слишком рискованной, ведь в плане визуального оформления и сюжета это абсолютно оригинальный продукт. К примеру, в самой книге Енох пытается просто уговорить ангелов, а в нашей игре он с ними сражается. По сути, это абсолютно другой рассказ», — рассказывает нам геймдизайнер Такеясу Саваки.

Задание непростое, и без посторонней помощи главному герою не обойтись. Кроме многочисленных архангелов, включая Михаила и Гавриила, одним из важнейших союзников Еноха становится некто Люсифел, хотя несложно догадаться, что истинное имя вашего вынужденного союзника Люцифер.

В лучших традициях японских геймдизайнеров, обожающих гротеск, простой священник, выполняющий божествен-

В движении платформенные эпизоды выглядят еще более впечатляюще.

Прыгнув с этой гигантской каменной руки, герой начинает разбираться с падшими ангелами.

ную миссию, обладает шикарной шевелюрой, спортивной голливудской внешностью и светящимися белыми одеждами. Его помощник, напротив, напоминает якудзу: коротко стриженные темные волосы, загадочный взгляд, рубашка навыпуск и мобильный телефон в кармане тесных брюк.

Енох в основном выполняет грязную работу, а его напарник ассистирует ему в приключениях. К примеру, в одной сцене Люсифел спрашивает товарища, не нужна ли ему более достойная броня, на что тут же получает отрицательный ответ. После этого героя жестоко избивают, но Дьявол тут же вмешивается, наряжает Еноха в сверхпрочные доспехи и снова отправляет его в бой. Люсифел станет своего рода аналогом принцессы из **Prince of Persia** (2008). Он ходячая точка сохранения, гарантия того, что герой никогда не умрет и не заскучает.

Крестовый поход

По геймплею El Shaddai представляет собой хардкорный экшен с элементами платформера. Соотношение между этими составляющими примерно три к двум. Сражения, безусловно, одна из важнейших частей любого боевика, а учитывая, что автор проекта имел непосредственное отношение к **Devil May Cry**, сомневаться в качестве баталий с божественными врагами не приходится.

«В начале Енох безоружен, так как одним из его главных заданий стало возвращение божественных орудий обратно на небеса», — утверждает Саваки. Сперва герой наносит оппонентам сокрушительные удары кулаками и пятками, демонстрируя ловкость, достойную Джета Ли. После того, как один из его противников пошатнется под градом тумаков и повалится на землю, у героя появится шанс выхватить из лап злодея ценное магическое оружие, которое перед использованием необходимо очистить от греховной скверны.

Получив спасительный инструментарий, протагонист с легкостью разберется с другими падшими ангелами и в мгновение ока выйдет из боя победителем. Учитывая, что все комбо в игре однокнопочные (в боях задействованы лишь клавиши атаки, прыжок и блок), особенных проблем с эффектными связками возникнуть не должно. Трудность заключается в том, что к каждому злодею необходимо подобрать свой ключик.

Враг мой

Встречаясь с новыми противниками, герой должен с умом выбирать следующее оружие, эксплуатируя различные слабые и сильные стороны врагов. В арсенале божественного посланника странный изогнутый меч Arch (англ. — арка, свод), больше похожий на лук, парочка перчаток, которые особенно хороши для защиты, и некое дальнобойное орудие, стреляющее божественной энергией.

Вероятно, есть и другие занятные средства борьбы, но их существование пока официально не подтверждено. Судя по доступной на сегодняшний день информации, сражения проходят на специальных закрытых аренах, возникающих во время исследования окружающего виртуального мира, как это происходило в Okami.

Кроме драк с многочисленными противниками, в El Shaddai вам предстоит много путешествовать по разнообразным локациям. Делать это можно в привычном виде от третьего лица, когда камера висит за плечом героя, или же в старомодном формате 2D-скроллера. В данном случае изображение мы видим лишь с одной перспективы, а герой вы-

Урок рисования

Краткая справка об авторе

Тридцатисемилетний Такеясу Саваки (Takeyasu Sawaki) не настолько известен, как многие его японские коллеги вроде Сигеру Миямото (автор Super Mario, The Legend of Zelda) или Хидео Кодзимы (создатель Metal Gear Solid). Тем не менее вклад этого человека в развитие игровой индустрии Японии трудно переоценить. В уме именно этого художника рождались одни из самых узнаваемых персонажей игр от компании Capcom.

Саваки был главным дизайнером монстров в Devil May Cry — именно он создал страшилищ, противостоявших Данте. Он также разрабатывал модели техники и рисовал иллюстрации для Steel Battalion — продуманного до мельчайших деталей симулятора огромного шагающего робота, который поставлялся в комплекте с дорогими аксессуарами, имитирующими кабину футуристической боевой машины.

Впоследствии Саваки стал видным специалистом по персонажам Clover Studio, работая плечом к плечу с Хидеки Камия (Resident Evil 2, Viewtiful Joe, Bayonetta) и Синдзи Миками (Resident Evil 4, Vanquish, God Hand, Killer 7). Одним из его самых важных проектов того периода, без сомнения, можно назвать Okami — фольклорное японское приключение, выполненное по cel-shading технологии, позволявшее игроку рисовать иероглифы на экране телевизора. После развала студии в марте 2007-го он целиком и полностью посвятил себя игре El Shaddai: Ascension of the Metatron.

Ненадолго игра приобретает реалистический оттенок.

Вероятно, тут Еноху нужно решить сложный ассоциативный тест.

нужден перепрыгивать через пропасти, словно Марио из **Super Mario Bros**. Авторы уверяют, что в игре также будут присутствовать различные пазлы, но пока о них практически ничего не известно.

Сюрреалистическая красота

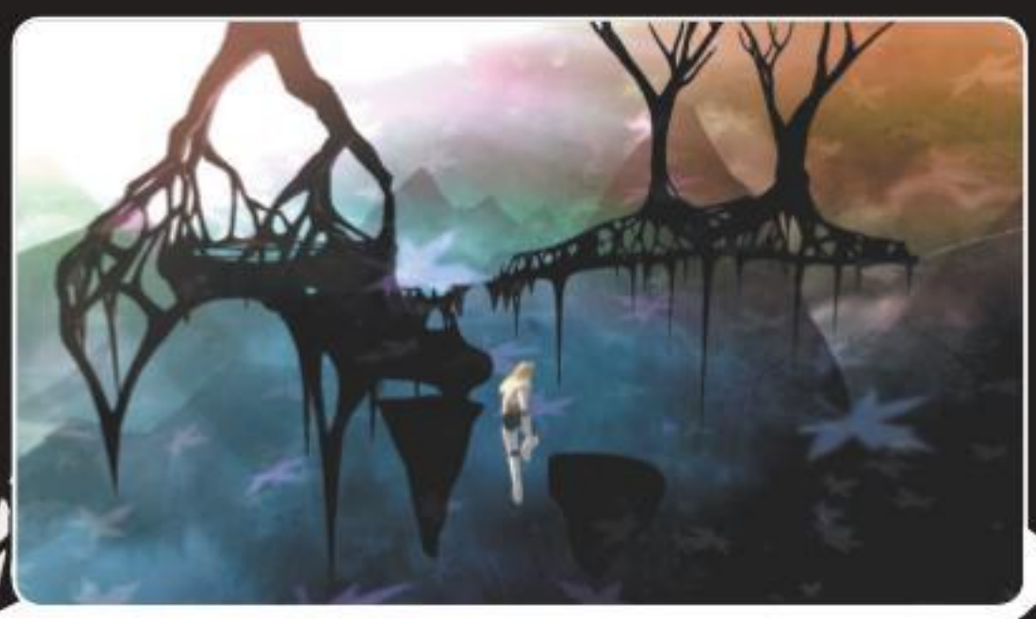
El Shaddai выглядит как пришелец из другой галактики. Вооружившись хорошо знакомой технологией cel-hading, Такеясу Саваки сумел создать уникальный визуальный ряд, где сочетаются элементы Okami, Killer 7 и Devil May Cry. Картинка очень яркая, насыщенная, но с минимумом деталей — и это умышленное решение.

Здесь нет изощренных архитектурных ансамблей, реалистических замков и прочих излишеств. Как правило, все сводится к небу и земле, где происходят странные переливы красок, возникают потрясающие запутанные узоры, стремительно бегут облака. Сочетания цветов напоминают изысканные картины художников сюрреалистов... или кадры «умирания» графического чипа на Xbox 360.

Любоваться местными экстравагантными пейзажами не помешает полоска жизни/маны и прочие информационные элементы, от которых авторы благоразумно отказались. В схожем сюрреалистическом ключе выполнены и многочисленные анимационные вставки, сопровождаемые хоровым пением и пульсирующими электронными треками. Отметим, что сам автор скромно воздерживается от приравнивания своей игры к произведению искусства: «Судить об этом можно лишь спустя много лет. В наш век El Shaddai — видеоигра. Надеюсь, что потомки оценят по достоинству и ее художественный потенциал. В любом случае меня пока что волнует лишь создание отличного развлекательного продукта».

■■■

El Shaddai воспринимается прежде всего как оригинальная художественная задумка, выполненная в неожиданном ключе на совершенно неизученном материале, а уже потом как необычная игра. Геймплей во многом остается непонятен. В частности, не совсем ясно, чем будет заниматься Енох в перерывах между путешествиями по замысловатым декорациям и методичным уничтожением многочисленных противников.



Страшные деревья растут без земли.

Собираются ли разработчики предложить некоторую свободу или закрыть игрока в рамках хорошо срежиссированного линейного повествования? Обилие вопросов, впрочем, не столько разочаровывает, сколько подстегивает интерес.

По сути, перед нами попытка западной студии сделать амбициозный артхаус под руководством освобожденного от продюсерского гнета японца, который внес огромный вклад в развитие легендарной студии **Clover** (Okami, God Hand). Если даже у него ничего не получится, новинку стоит посмотреть ради потрясающего художественного оформления, от которого буквально захватывает дух. ■

Будем ждать?

Неуловимо красивый и теологически глубокий боевик, способный понравиться поклонникам как хардкорных экшенов, так и инди.

Процент готовности: **80%**

Религиозная подоплека

Книга о видениях и снах дальнего родственника Ноя

«Книга Еноха» — древнееврейский текст Ветхого Завета, автором которого выступил Енох, считавшийся прапрадедушкой Ноя. Книга не является канонической и не признается божественной большинством христианских церквей. Считается, что сборник рассказов был впервые составлен в первом веке до нашей эры.

В первой части писания рассказывается о падении Наблюдателей — ангелов, спустившихся на землю и начавших морально разлагать и без того не слишком добродетельное человечество. Попутно повествуется о приключениях Еноха — простого человека, которому явился Бог и открыл глаза на многие истины. Главное, в чем герою произведения несказанно повезло, так это в том, что он попал на небеса, будучи живым, так как отличался исключительной праведностью. Там ему объяснили множество тайн бытия и в том числе показали конец света. Эти откровения и были записаны в книге. История с ангелами — лишь один из эпизодов. В сущности, «Книга Еноха» является лишь большим предисловием к рассказу о Великом потопе.

Существует также и так называемая «Славянская книга Еноха», которая представляет собой зеркальное отражение «Божественной комедии» Данте: Енох поднимается с Первого неба на Седьмое, попутно открывая для себя все новые и новые особенности райского устройства.

RS@IGROMANIA.RU

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Александр Башкиров

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Square Enix
Разработчик
Eidos Montreal
Похожесть
Серия Deus Ex
Серия BioShock
Серия Thief
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
deusex.com
Дата выхода
Февраль 2011 года

Глядя на голографические билборды, неоновые всполохи и зелено-золотую цветовую гамму **Deus Ex: Human Revolution**, легко забыть о том, что оригинальный **Deus Ex** был одной из самых уродливых игр своего времени. Там доминировали серый цвет и утилитарная архитектура — вполне возможно, что эта эстетика была выбрана Уорреном Спектором и другими разработчиками **Ion Storm** сознательно. Именно так и должен выглядеть сумрачный и безнадежный 2052 год — тоталитарный киберпанк редко бывает красивым.

Действие DE:HR происходит в 2027 году в более оптимистической атмосфере — на дворе киберренессанс. Но руководитель проекта Жан-Франсуа Дюга считает, что, если бы первый Deus Ex делали в наше время, он бы выглядел не хуже Human Revolution: «Я, конечно, не могу говорить за сотрудников Ion Storm, но вообще в двухтысячном году визуальной части игр уделяли гораздо меньше внимания, чем сегодня. Думаю, графика для разработчиков была не самой важной составляющей. Зато у Deus Ex была уникальная, не передаваемая словами атмосфера... для меня это главное!»

Свобода снова

Про Deus Ex мы писали совсем недавно, но игра эта настолько пленительна, что, когда разработчики согласились дать нам интервью, мы тут же пошли в атаку.

Несмотря на то что Human Revolution является приквелом и формально происходит в менее прогрессивном обществе (большинство имплантатов — протезы для калек или военные разработки), главный герой игры, корпоративный наемник Адам Йенсен, может вытворять вещи, которые даже не снились Джей-Си Дентону. Он способен пробивать стену кулаком и прыгать, цепляясь за карниз вырастающими из спины кибернетическими щупальцами, может уничтожать большие группы врагов стальными шариками, взрывая вмонтированную в свой организм противопехотную мину.

По мнению Дюга, в приквеле важны не сами сверхчеловеческие находки, а то, что их можно применять для разных целей и в самых разных обстоятельствах. «Больше всего мне нравится гибкость нашей игры. В DE:HR доступна масса вариантов прохождения, можно выходить за рамки основных целей миссий и собирать дополнительную сюжетную информацию, и игра всегда найдет способ как-то отреагировать на ваши действия... Такое редко увидишь в шутерах от первого лица!»

Залитому неоновым светом Гонконгу (единственному приятному исключению из мрачных уровней Deus Ex) в DE:HR явно соответствует многоуровневый Шанхай, хотя Дюга говорит, что большинство параллелей с оригиналом в приквеле возникли сами собой, неосознанно. Пять мегаполисов Human Revolution постарались сделать максимально непохожими друг на друга: в Детройте много открытых пространств, в Шанхае, наоборот, клаустрофобия, узкие улочки и нависшие над головой неоновые знаки. Также известно о существовании в игре Монреаля, но о нем разработчики пока не распространяются.

На улицах Шанхая полно прохожих, говорящих на мандаринском диалекте китайского. Все важные для сюжета реплики будут поданы на английском, но китайский важен для создания общей экзотической атмосферы. Без звуков незнакомой речи не почувствуешь себя чужим в чужой стране.

Сюжет DE:HR изящно состыкован с сюжетом Deus Ex — изуродованный грубыми механическими аугментациями Адам Йенсен, зловещая корпорация «Сариф индастриз» и ее президент Дэвид Сариф стоят у истоков событий, которые через 25 лет обезглавят статую Свободы и приведут к образованию антитеррористической коалиции ООН. Особых политических параллелей и глубоких мыслей о судьбах демократии от приквела ждать не стоит — Дюга и компанию больше интересуют глобальные философские концепции.

«Конечно, на нас, как и на всех, влияют происходящие в мире события, но мы хотели порассуждать на универсальные, вечные темы: попытаться понять стремления человечества. Нас всегда интересовали мотивы действий различных людей. Понятия «добро» и

Диалоги в DE:HR мало того что нелинейные, так еще и представляют собой словесные дуэли (три раунда, по три варианта ответа в каждом, последовательность ответов меняется при каждом разговоре). Проще убить!

Human Revolution использует модифицированный движок Tomb Raider: Underworld — со всей ответственностью заявляем, что он выглядит лучше, чем немодифицированный движок первого Unreal.

Присмотритесь — плащ Адама украшен замысловатыми узорами. Разработчики верны себе в каждой детали.

В дизайне робота преобладают строгие, прямоугольные формы. Это неслучайно — он аккуратно складывается в ровный кубический ящик.

«зло» очень относительны, и вот эту идею мы хотели раскрыть — спокойно, без ненужного морализаторства».

Путь невидимки

В приквеле сохранена структура оригинального Deus Ex: часть уровней — это хабы, предоставляющие игроку полную свободу действий, часть — вражеские корпоративные крепости, где нужно сражаться до победного конца. На каждом уровне будет несколько различных путей к цели (экшен, стелс, плавание по канализации) и различные варианты прохождения внутри каждой игровой ветки. «Да, наша игровая философия основана не только на нелинейности прохождения, но и на разветвленности каждого из выбранных путей».

Так, в одной из миссий требуется добыть нейронный чип из головы мертвеца. Труп находится в морге полицейского участка: хотя доступ в участок свободный, вход в морг посторонним строго запрещен.

Можно как следует вооружиться и воспользоваться методом Терминатора — остается лишь пожелать вам удачи! Можно уговорить дежурного офицера, и он вас пропустит. В этом случае стрельбы не будет, но возникнут далеко идущие последствия в ваших отношениях с этим NPC.

Вот на этом моменте нам бы хотелось заострить внимание. Разработчики настаивают, что вам придется ответить за свои слова, — и, раз Адам обманул охранника, значит, вы наверняка с ним еще встретитесь и он припомнит вам старую обиду.

Если же вы любите стелс-экшен, достаточно побродить по зданию и найти двери, которые можно взломать, или выбраться на крышу и спуститься в морг по вентиляции. Если вам и этого мало, то можно выйти в город и найти вход в систему канализации, ведущую прямо в морг.

Не во всех миссиях DE:HR будет столько опций прохождения — количество доступных маршрутов зависит от того, как вы кастомизируете своего персонажа.

В оригинальном Deus Ex любого встреченного NPC можно было убить (или, наоборот, спасти от верной гибели). Дюга признается, что в приквеле все-таки будут дурацкие неубиваемые NPC (как в **Fallout 3**) — изначально разработчики хотели сделать всех персонажей смертными, но быстро поняли, что им не хватит времени на проработку всех вариантов. Зато по мере развития сюжета можно будет ликвидировать любого из уже сыгравших свою роль персонажей!

«Очень сложно поддерживать баланс между свободой действий игроков и требованиями игровой механики. Это один гигантский пазл... Единственный способ создать такую игру — это перебирать все возможные сценарии происходящего и стараться предусмотреть каждый из них в общей схеме. Кое-какие ограничения в Human Revolution будут, но мы постарались, чтобы они были минимальными».

Наконец, последняя толика информации, которую нам удалось вытянуть из разработчиков, — это устройство апгрейдов. В игре два ресурса — опыт и деньги. На приращения можно тратить и то и другое. Выбирайте, что вам ближе: усовершенствовать тело после серии побед в боях или же просто зайти в дежурную аптеку и купить там все необходимое.

■■■

В какой-то момент оригинальный Deus Ex превращался в заурядный стелс-шутер — мы выполняли очень похожие миссии в похожих вражеских крепостях... В DE:HR этого быть не должно — создатели стараются варьировать игровую механику, действие происходит как в корпоративном тылу (перебор вариантов и поиск уязвимых мест прямиком из **Splinter Cell: Conviction**), так и в общественных местах, где от вас не требуют ни скрытности, ни боевых навыков.

Все зависит от вашего подхода к ситуации и жизненных взглядов в целом — многие опции в миссиях будут появляться или исчезать в зависимости от действий игрока в предыдущих заданиях. В этом смысле игра соответствует идеалам Уоррена Спектора (которых не всегда придерживался даже он сам) и является достойным наследником Deus Ex — чего никак нельзя было сказать о **Deus Ex: Invisible War**. ■

Будем ждать?

Новый Deus Ex предоставляет игроку небывалую свободу действий, притом что за каждое действие рано или поздно придется ответить.

Процент готовности 75%

Жанр
Авиасимулятор
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Ubisoft Bucharest
Похожесть
Blazing Angels
Ace Combat
Ил-2 Штурмовик
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
hawxgame.us.ubi.com
Дата выхода
Сентябрь 2010 года

Артем Комолятов

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Тяжела доля пилота истребителя F-35. Сами посудите: вам придется терпеть долгие годы изнурительных тренировок, день ото дня оттачивать фигуры высшего пилотажа, переносить чудовищные перегрузки и нестись на сверхзвуковой скорости где-то в верхних слоях атмосферы. Это еще не говоря о том, что вы будете находиться в кабине многотонной громадины, под завязку напичканной взрывчаткой, и что вас все время кто-то будет пытаться сбить...

Не испугались? Что ж, если вы по несправедливости судьбы завалили вступительные экзамены в летное училище (или так и не научились взлетать в «**Ил-2 Штурмовик**»), а почувствовать поднебесную романтику все же хочется, то есть смысл настроить свои радары на **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**. Потому что, судя по всему, это тот случай, когда ощущения от настоящей кабины пилота и штурвала самолета с успехом передаются игроку, развалившемуся на любимом диване с геймпадом в руках, пролитой колой под ногами и остывшей пиццей на столике. Игра выходит совсем скоро: в этой статье мы суммировали почти всю новую информацию, появившуюся по игре за последний месяц, а также пообщались с разработчиками, которые рассказали нам много важных сведений о H.A.W.X. 2.

Первым делом, первым делом...

Оригинальный **Tom Clancy's H.A.W.X.** был встречен игровой прессой довольно прохладно. Критики ругали проект **Ubisoft Bucharest** за плоский сюжет и однообразие геймплея. Именно эти претензии и обозначили основной вектор развития второй части.

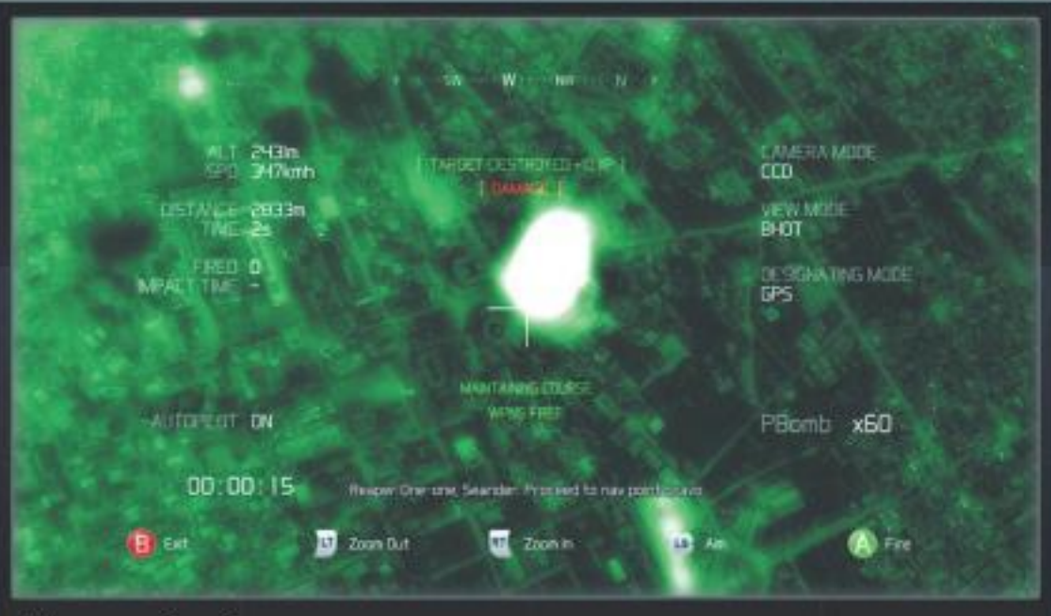
В H.A.W.X. игрок страдал полной мотивационной дезориентацией: зачастую он толком не понимал, кого и зачем он с таким усердием отстреливает в воздухе. Вторая часть в этом плане будет куда осмысленнее. Новый сюжет повествует об очередном общемировом кризисе: русские сепаратисты, средневосточные террористические группировки, три украденные ядерные бомбы, вселенная на грани коллапса и бравые бойцы спецподразделений США на страже добра — словом, все главные фетиши игр под вывеской «Tom Clancy's» тут налицо. Занятно, что вышеописанная драма будет подаваться от лица трех разных персонажей: члена американского отряда H.A.W.X., пилота британских военно-воздушных сил и (внимание!) русского летчика Дмитрия Сокова. *Хороший* русский в роли одного из главных героев истории Тома Клэнси — звучит как минимум интригующе.

Еще одна примечательная деталь сюжета H.A.W.X. 2: сиквел местами будет настоящим кроссовером с другими играми с приставкой «Tom Clancy's». Сейчас доподлинно известно, что во время воздушной войны мы встретим множество отсылок к недавней **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**, и есть все основания полагать, что грядущий **Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier** тоже заглянет на огонек. Если, скажем, в среде комиксов такие «перекрестки» давно воспринимаются как нечто совсем обыденное, то в стане военно-политических пророчеств Тома Клэнси такой ход выглядит как самое настоящее новаторство.

Top Gun

Монотонность и однообразие геймплея первого H.A.W.X. в свое время отпугнули немало игроков. Каждая миссия, как эпизод из фильма «Начало», стартовала совершенно беспричинно — прямо в воздухе, на полной скорости. Как туда попал ваш самолет — загадка. Пилоту приходилось лишь следовать по проложенному начальством маршруту, а 80% боев сводились к многократному повторению алгоритма «увидел цель — навелся — пустил ракету — провел маневр уклонения». При всей динамичности схваток между истребителями такое времяпрепровождение надоедало очень быстро.

В сиквеле разработчики объявляют войну однообразию в геймплее. Ubisoft Bucharest хотят добавить в игру как можно больше непохожих друг на друга зарисовок «из жизни военного летчика» и нестандартных ситуаций. Так, в H.A.W.X. 2 процедура приземления и взлета «птички» целиком и полностью ложится на плечи игрока. На наш ехидный вопрос, будет ли это реализовано в форме очередного QTE, PR-менеджер Ubisoft Дэн Гарденер ответил буквально следующее: «Ни в коем случае! Ни взлет, ни посадка не будут мини-игрой или quick time event. Каждое ваше действие органично вписывает-



«Умные» бомбы даже в ночное время суток попортят вашим противникам немало крови.

«Дуэли в воздухе стали намного более близким, почти интимным делом», — заявляют разработчики.

Отработанный еще в первом H.A.W.X. универсальный алгоритм «заметить — навестись — спустить вдогонку ракету» в сиквеле станет куда менее востребованным.

Понимаем, ваше внимание приковано непосредственно к истребителю, но, пожалуйста, обратите внимание на потрясающий пейзаж!

ся в геймплей и будет максимально точно соответствовать реальности. Например, чтобы взлететь, вам сперва нужно будет проехать на взлетную полосу, выровняться, разогнаться и вовремя оторваться от земли, как только ваша машина наберет достаточную скорость». Ubisoft планируют повысить градус реалистичности в сиквеле, при этом не превращая его в фанатически дотошный авиасимулятор.

Поскольку игра претендует на статус голливудского блокбастера, идеальный взлет совершить вам никто не позволит. В программе развлечений второго H.A.W.X. заявлены экстренные взлеты чадящей громадины и не менее экстремальные приземления на нещадно бомбардируемую базу. Вообще Ubisoft дают понять, что скучать в сиквеле нам не дадут: в игре будет необходимость время от времени пополнять боезапас на базах, близкие контакты с огромным авианосцем, внеплановая дозаправка прямо в воздухе (на скорости более 2000 км/ч), ночные вылазки, стелс-миссии, масштабные бойни в стратосфере, поддержка отряда «Призраков» с воздуха, точечные бомбардировки с применением новейших средств военной техники... Словом, жизнь пилота полна весьма разнообразных миссий и внештатных ситуаций.

Ястреб — птица гордая

Бои во второй части разительно отличаются от вялых и монотонных потасовок оригинала. Они стали гораздо более яростными, сложными и оттого несравненно более интересными. Противник, заметив по приборам, что вы начали наводить на него прицел, стремится максимально сократить дистанцию и проводит серию маневров уклонения. В результате поймать супостата в перекрестие намного сложнее, и ваши «танцы» с врагом переходят на какой-то новый, почти интимный уровень.

Тщательной доработке подверглось поведение машин в воздухе. Казалось бы, всего лишь пара незначительных исправлений — «на боку» истребитель теперь теряет скорость, плюс несколько урезана маневренность некоторых самолетов, — но на ощущение от полета такие мелочи влияют очень сильно.

Дым, копоть и кровавое марево — такой след должен оставлять за собой каждый уважающий себя истребитель.

■■■

Путь, выбранный Ubisoft Bucharest для Tom Clancy's H.A.W.X. 2, можно кратко охарактеризовать так: «Мы сделаем свой Call of Duty: Modern Warfare, с истребителями и Томом Клэнси!» Тут и сюжет, который раскрывается с разных точек зрения, и вмешательство России, и стремление постоянно удивлять игроков. И если у разработчиков получится перенести хотя бы треть ощущений от кампании CoD на высоту в 20 километров, то этот эксперимент можно будет считать удачным. ■

Будем ждать?

Новый H.A.W.X. обещает исправить все упущения оригинала и вдобавок презентовать совершенно диковинного для игр с приставкой Tom Clancy's персонажа — хорошего русского парня.

Процент готовности 99%

Жанр
Пазл
Издатель
Microsoft Games Studios
Разработчик
Southend Studios
Похожесть
LittleBigPlanet
And Yet It Moves
Binary Land
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
www.ilomilo.com
Дата выхода
2010 год

ilomilo

Артем Комолятов

В комедийном сериале «Клиника» есть один замечательный момент. Молодой хирург Крис Терк возвращается из медового месяца. Он стоит на первом этаже больницы «Святое сердце», в то время как его лучший друг, Джон Дориан, машет ему из окна. «Подожди, я сейчас!» — в унисон кричат герои и одновременно устремляются навстречу друг другу. Разминувшись где-то на полпути, Джей-Ди и Терк меняются местами — теперь первый стоит внизу, а второй активно жестикулирует на верхних этажах здания. Затем ситуация несколько раз повторяется — два перевозбужденных доктора постоянно промахиваются, оказываются в разных палатах и даже на разных крышах. Но вскоре им таки удается встретиться и очень страстно, по-мужски, обнять друг друга до полусмерти.

Так вот, вышеописанная минутная сценка отлично подходит для описания геймплея **ilomilo**. С той лишь разницей, что вместо персонажей Дональда Фейсона и Зака Браффа здесь две очаровательные козявки с антеннами, а вместо «Святого сердца» — фантасмагоричные нагромождения кубов.

Прежде чем кататься на глазастом кубе-лифте, вытирайте ноги.

Шведская семья

Волею судьбы герои ilomilo (знакомьтесь, Ило и Мило; друзья, близнецы или возлюбленные — пока толком не ясно) оказались отделены друг от друга. Между ними встали огромные пропасти, опасные ловушки, пространственно-временные законы и прочие неприятности. Наша задача на каждом уровне — провести двух героев через все препятствия и вернуть их былое единство. Звучит как описание рядового пазла-платформера? Не спешите с выводами — занятных деталей у проекта **Southend Interactive** хватает.

Как вы, наверное, уже заметили по скриншотам, уровни в ilomilo представляют собой огромные массивы, собранные из плюшевых кубиков. А у кубов, как известно, шесть граней. Так вот, в игре нам удастся путешествовать по всем шести плоскостям. На этапах есть специальные места перехода с одной грани на другую, и именно здесь весь уровень буквально переворачивается с ног на голову — по ранее непреодолимым отвесным стенам можно вольготно прогуливаться; досадные препятствия, мешавшие прохождению на одной плоскости, на другой становятся совершенно безопасными. Сравнение довольно грубое, но нечто подобное было в кампании за Чужого в **Aliens vs. Predator 2**.

Шведская стенка

Ило и Мило также обучены подбирать и таскать в рюкзаке за спиной кубы со специальными свойствами, и именно благодаря этой способности здесь решается львиная доля головоломок. Например, можно подобрать куб, который, будучи поставленным в правильном месте, «растягивается» на три, — эдакий мост, по которому можно перебежать над пропастью. Или дырявый куб-портал, который позволяет свободно перемещаться с одного края уровня на другой. Есть кубы-лифты, кубы-светильники, кубы-батуты — словом, теперь можно точно говорить о том, что в Швеции знают толк не только в стенках, но и в различного рода кубах.

Этапы в игре щедро наличканы предметами интерьера, с которыми нужно взаимодействовать, причем зачастую результат банального нажатия на кнопку проявляется на другом конце карты. Допустим, Ило по-

Всего пара движений — и уровень перевернется на 180 градусов.

Все внимание на задний фон — ну как в эту игру не влюбиться с первого взгляда?

По уровням разбросаны полароидные фотографии с главными персонажами. Следуйте за ними — и обязательно наткнетесь на ключевой объект этапа.

Плотоядный носок с глазками сперва с жадностью скушает, а потом выплюнет любой съедобный куб, который вы к нему притащите.

тянул за рычаг, однако лифт приедет прямо к ногам Мило. В этом заключается еще одна важная особенность игры — персонажи должны активно друг другу помогать, чтобы в конечном итоге встретиться.

Ило и Мило смогут обмениваться полезными кубами (в этом им поможет чудаковатый монстр-посредник, похожий на полосатый носок с глазами), выстраивать друг для друга мосты и порталы и всячески проталкивать друг друга по уровню. Все слагаемые для интересного кооператива у игры налицо, и вряд ли Southend лишат нас возможности пройти игру вместе с товарищем.

Шведская сказка

Занятная механика — далеко не единственный повод ждать выхода ilomilo. В эту игру влюбляешься по уши с первого скриншота. Всему виной потрясающий внешний вид — смесь из солнечной жизнерадостности, сюрреализма, тряпичных кукол и щепотки сумасшествия.

На вопрос, выглядит ли ilomilo «по-шведски», ведущий дизайнер Southend Interactive Саймон Флессер отвечает: «О нет, надеюсь, что нет! Для меня «по-шведски» выглядит идеальный белый куб. Сделанный на фабрике. Инженерами и бездушными машинами».

В таком случае игра действительно далеко не шведская. Она производит впечатление штучной работы — вязанного с любовью шерстяного носка или искусно расписанного глиняного кувшина. Ило и Мило анимированы до того… хм… мило, что даже самых суровых игроков это обязательно тронет. В то время как вы будете вести парочку сквозь головоломки, на заднем плане в кислотной мгле будут проплывать ветряные мельницы, огромные плюшевые пчелы, карамельные домики и тикающие часы. Даже кубы — вроде бы строгие и четкие геометрические фигуры — здесь выстраиваются в завитки и петли, переплетаются в воздухе и резко обрываются. Уже сейчас ilomilo по шарму и очарованию очень близка к тряпичной **LittleBigPlanet** и некроботанической **Plants vs. Zombies**. Кажется, после релиза особых трений по поводу победителя в номинации «Муси-Пуси-2010» не будет.

■■■

Southend Interactive сейчас вовсю ваяют глубокий и разнообразный пазл-платформер, который к тому же совершенно волшебно выглядит. И если к концу разработки внезапно не случится ничего катастрофичного, мы совсем скоро получим одну из самых красивых и добрых игр десятилетия, за которой с равным удовольствием будут проводить время и взрослые и дети. ■

Будем ждать?

Пространственный пазл-платформер родом из Швеции с удивительным дизайном, многогранной (в прямом смысле этого слова) игровой механикой и жизнеутверждающим посылом: «Будьте ближе друг к другу!»

Процент готовности 70%

RS@ЭРОМАНИЯ.RU

Жанр
Стелс-экшен

Издатель
1С-Софтклаб

Разработчик
Haggard Games

Похожесть
Серия «Смерть Шпионам»
Серия Hitman
Серия Hidden & Dangerous

Мультиплеер
Отсутствует

Платформы
PC, Xbox 360

Сайт игры
www.death2spies.com

Дата выхода
Осень 2010 года

СМЕРТЬ ШПИОНАМ 2

Кирилл Волошин

Сегодня почему-то никто не хочет делать чистый дистиллированный стелс. В **Saboteur** его смешали с **GTA**, в **Splinter Cell: Conviction** — с бронебойным шутером, в грядущем **Metal Gear Solid: Rising** — скрестят с фигурной резьбой огромным клинком по любой поверхности. На этом фоне сиквел главного российского стелс-блокбастера «**Смерть шпионам**» держится ближе всех к традициям жанра, но и здесь нашлось место для мичуринских экспериментов — на этот раз с тактической стратегией.

Тяготы эволюции

Серия «Смерть шпионам» продолжает эволюционировать. Первая часть, вышедшая в 2007 году, стала первым российским стелс-экшеном, но до лучших образцов жанра ей было далеко. Строгий советский разведчик Семен Строгов очень хотел походить на своего зарубежного коллегу и кумира, 47-го, но, в отличие от лысого киллера, он не мог похвастаться россыпью изощренных способов достижения цели. По сути, все сводилось к художественному переодеванию во вражескую униформу. При этом здесь было море условностей: это проявлялось и в посиделках над миникартой, где каким-то мистическим образом отслеживалось перемещение врагов, и в повадках искусственного интеллекта, который мог мгновенно раскрыть конспирацию Строгова.

Вышедшее через год дополнение «Момент истины» сделало шаг вперед. Прежде всего, появилась вариативность выполнения заданий, а сам Строгов научился искусству саботажа: он мог отравить вино или сигарету, выдать себя за доктора, «случайно» что-нибудь на кого-нибудь уронить, устроить несчастный случай. Одновременно враги стали действовать тоньше и логичнее. Шероховатости и недоработки еще, конечно, были, но в целом чувствовалось, что **Haggard Games** пошли верным путем. Вот только едва ли кто-то тогда, в 2008-м, предполагал, куда он их выведет…

Покой им только снится

В полноценном сиквеле мы увидим все того же Семена Строгова, но действовать он будет в новых обстоятельствах. Прежде всего, изменилось место действия и временной период. На смену Второй мировой пришла холодная война. После победы над фашистами прошло 15 лет, но работы у разведчиков только прибавилось. В отличие от «Момента истины», здесь будет полноценный сюжет с многочисленными катсценами и роликами: «Сценарий охватывает период в пару лет и завязан вокруг Карибского кризиса, который возник между СССР и Америкой в начале 60-х годов».

Чтобы погасить недопонимание между двумя державами, Строгов отправится в Северную Америку, на Кубу и в Европу. Авторы постарались максимально разнообразить миссии: нас ждут кубинские пальмы и вилла миллионера во Флориде,

«Чутье агента» будет заменой мини-карте из прошлых частей. Разработчики хотят перевести пользователя от игры на карте в игру с окружением.

Уровни в целом будут меньше, чем в предыдущих играх серии, поэтому авторы, возможно, вообще откажутся от использования транспортных средств.

американские военные базы, Чайна-таун, байкерский клуб, полицейский участок и даже возвращение в прошлое к нацистам. Хитмановская нелинейность, начатая в «Моменте истины», будет и во второй части. «Для каждой миссии предусмотрено по 2-3 скриптовых варианта решения задачи. Кроме того, мы стараемся геометрически планировать уровни так, чтобы можно было подобраться к цели разными путями», — обещают разработчики.

Искусство диверсии по-прежнему будет в цене: мы сможем столкнуть жертву с лестницы, включить, где не нужно, электричество и устроить другие «мелкие пакости». Например, в одной из миссий нужно похитить хорошо охраняемого заключенного: первый вариант — это добыть документы на его перевод, второй — обесточить генератор электроэнергии на этаже, третий — запустить усыпляющий газ через вентиляцию. Соответственно, появятся гаджеты для диверсий — это будут разные отвлекающие устройства, сигареты с усыпляющей пыльцой или, например, ручные часы-взрывчатка. Впрочем, на месте и более традиционный арсенал: автоматы, пистолеты с глушителями и без, снайперские винтовки, транквилизаторы, яды. Если же вам все опостылеет, на одном уровне позволят взять лопату и дать ей врагу по башке.

Три в одном

Но на самом деле нелинейности и вариативности выполнения заданий во второй части будет еще больше. И тут мы подходим к главному нововведению: Семен Строгов отныне действует не один. Возможно, это связано с изменившимся статусом разведчика: ему уже 48 лет, он стал полковником КГБ и, видимо, решил, что негоже теперь делать всю секретную работу самому.

Помогать Строгову будут двое. Вот как о них рассказывают сами авторы: «Ольга Годунова-Лопес — это жгучая брюнетка, которую можно описать поговоркой «Девчонка-комсомолка не боится волка!», с врагами — беспощадна, с друзьями — верный товарищ, склонный к самопожертвованию. Никаких «женских штучек» вроде капризности, жеманности и глупости. В случае же, когда нужно кого-то соблазнить «для работы», она становится светской «кисой» с ярко выраженной сексуальностью, плавными движениями и прочим ассортиментом уловок а-ля Мэрилин Монро. Виктор Ковалев — офицер разведки, 30 лет. Незлобивый, покладистый, когда речь идет о друзьях. Коварный и хитрый, когда сталкивается с врагами. Склонен к аффектам. По типажу этакий русский Джеймс Бонд, рыцарь без страха и упрека».

У каждого из этой троицы будут свои уникальные способности и свои роли. Строгов, как и раньше, сможет переодеваться и выдавать себя за другого. Ольга, как вы уже поняли, беззастенчиво использует мужские слабости, отвлекая и привлекая своими женскими чарами. Кроме того, она прекрасный снайпер. Наконец, Ковалев — мастер взлома, а еще он отлично владеет рукопашным и ножевым боем.

Мы сможем произвольно, по собственному желанию, переключаться на любого героя, чтобы в разных ситуациях выстраивать с помощью агентов различные комбинации.

Мультипроцессорность позволила добавить в игру физику тканей.

«Калашников» плохо сочетается со строгим черным костюмом. С ним, чего доброго, на фейс-контроле завернут.

R&S В разработке будем ждать?

Создатели обещают, что враги поумнеют, причем как в бою, так и в обычном, повседневном поведении.

Haggard Games по-прежнему трепетно относятся к воспроизведению исторического антуража и всевозможных деталей, формирующих нужную атмосферу игры.

Время смерти — 12:11. Причина — глубокое ножевое ранение в шею. Ведется следствие.

Тут уже начинается не столько стелс, сколько тактическая стратегия в духе **Hidden & Dangerous**. Трех героев можно будет ставить на разные позиции, где они, даже не находясь под прямым управлением игрока, смогут осуществлять определенные действия. Например, вы проникаете в комнату с сейфом, чтобы выкрасть оттуда секретные документы. Ольгу можно оставить, простите, на стреме — заметив приближающегося врага, она попытается отвлечь его. Другой, еще более очевидный, пример парных действий: один отвлекает, другой вырубает. Пока не очень понятно, как все это будет реализовано на практике и сможем ли мы задавать линию поведения персонажа, но такого хардкора, как в Hidden & Dangerous, явно не будет. Сложное планирование и манипуляции на тактической карте заменит специальный режим, так называемое «чутье агента», который (цитируем) «будет давать подсказки игроку для принятия соответствующих тактических решений».

Некоторое снижение порога вхождения в игру (на легком и нормальном уровне) во многом объясняется тем, что вторая часть будет мультиплатформенной, ведь, помимо PC, «Смерть шпионам 2» посетит и Xbox 360. Обе версии выйдут одновременно и отличаться будут только управлением, которое авторы обещают максимально упростить.

Кроме того, повышенное внимание теперь будет уделено различным мини-играм. Чтобы взломать замок или, например, отравить врага, придется пройти какой-нибудь пазл в духе Alpha Protocol или Mass Effect 2, а чтобы совершить тихое убийство — пройти quick time event.

■■■

Понятно, что в сегодняшних условиях Haggard Games просто вынуждены учитывать модные тренды: они выводят игру на консоли, снижают порог вхождения, упрощают управление и функционал, добавляют вездесущие QTE. Но в то же время они по-прежнему делают продвинутый стелс, где каждую задачу можно решить разными способами, где даже появятся элементы тактики в духе старых добрых Hidden & Dangerous, а специально для хардкорной публики предусмотрены жесточайшие уровни сложности. Учитывая, что Hitman давно почил в бозе, а Splinter Cell: Conviction превратился в экшен, этой осенью русский стелс «Смерть шпионам 2» может неожиданно стать примой жанра. Для полного счастья останется только добавить кооператив, позволяющий проходить игру с двумя друзьями. ■

Будем ждать?

Новая часть стелс-боевика «Смерть шпионам» пытается усидеть на двух стульях: заигрывает с консольной аудиторией и в то же время добавляет к нелинейному стелсу в традициях Hitman элементы тактической стратегии..

Процент готовности: **70%**

ЖЕНСКОЕ ДЕЛО

Самые знаменитые женщины-шпионы

Мы не знаем, был ли у Ольги Годуновой-Лопес какой-то реальный исторический прототип, но женщины в разведке — явление частое и, как правило, крайне эффективное. Вот лишь несколько самых ярких примеров.

Мата Хари

Самая, пожалуй, известная женщина-разведчик. Голландка, урожденная Маргаретта Зелле, она в 1905 году приехала в Париж танцевать и выступать в цирке под псевдонимом Мата Хари отнюдь не от хорошей жизни: За плечами у нее уже были банкротство отца, переезд в Индонезию и несчастливое замужество с алкоголиком, смерть маленького сына от сифилиса, тотальная бедность. Танцам она училась в Индонезии, там же набралась всякой околомистической чепухи, которой потом дурила головы своим поклонникам. Исполняя редкий по тем временам стриптиз, она быстро сделала карьеру и стала любовницей сразу нескольких высокопоставленных чиновников и военных. Естественно, на нее тут же обратили внимание разведчики. Сначала она работала на немцев, потом попыталась параллельно сотрудничать с французами, но двойная игра закончилась плачевно: Мату перед французами подставили немцы, и в 1917 году ее арестовали, судили и расстреляли в Париже, обвинив в том, что деятельность танцовщицы привела к гибели нескольких дивизий. На самом же деле многие специалисты считают, что важность и эффективность Маты Хари как разведчицы была мифом, который она сама же охотно поддерживала.

Доротея Ливен

Доротея Ливен, родная сестра шефа жандармов Александра Бенкендорфа, была одной из первых русских женщин, готовых не только войти в горящую избу, но и погрузиться в омут разведывательной деятельности. Она была вхожа в царскую семью, так как была фрейлиной великой княгини Марии Федоровны, жены Павла I. Благодаря замужеству с военным министром, графом Христофором Ливеном, который в разные годы был послом в Берлине и Лондоне, она могла часто бывать за границей и общаться с сильными мира сего. Ливен держала светские салоны в Лондоне и Париже, которые посещали политики и дипломаты, и именно там началась ее разведывательная деятельность. Ее куратором был министр иностранных дел Карл Нессельрод, с которым Доротея поддерживала постоянную переписку. Кроме того, зачастую ее инструктировал лично царь Александр I. Историки утверждают, что данные, собранные агентом Ливен, помогли императору правильно сформулировать российскую позицию на Венском конгрессе в 1814 году. Действовала Доротея точно так же, как и Мата Хари: занималась разведкой в постели. Ливен лет десять была любовницей Клеменса Меттерниха, министра иностранных дел и негласного главы австрийского правительства, затем по указанию царя завела роман с министром иностранных дел Англии Джорджем Каннингом, а потом охмурила еще и Франсуа Гизо — премьер-министра Франции. Одним словом, ходячая иллюстрация того, как нужно совмещать приятное с полезным.

Дафна Парк

Скончавшаяся недавно в возрасте 88 лет баронесса Дафна Парк, по мнению многих историков, — величайшая разведчица в мире. Несколько лет она даже возглавляла резидентуру МИ-6 в Москве. Родившаяся и выросшая в Африке, Дафна во время Второй мировой войны окончила Оксфордский университет, выучив сразу несколько иностранных языков. Сначала работала в составе британской полевой разведки в Германии, а в 1948 году поступила в МИ-6. Дафна сама просила направить ее для работы в СССР, куда она приехала под видом второго секретаря посольства, хотя на самом деле являлась главой резидентуры МИ-6. В Москве она в основном занималась кабинетной работой, изучая тонны информации и пытаясь добыть расписание поездов советских железных дорог. Вскоре ей это надоело, и Парк, покинув Москву в конце 1956 года, начала «полевую» деятельность в Африке. В отличие от Маты Хари и Доротеи Ливен, Дафна не обладала женским шармом и красотой (британка все-таки, которая к тому же никогда не была замужем!), и список мужчин, с которыми она контактировала, впечатляет куда меньше — это борцы за независимость Конго и Замбии Патрис Лумумба, Джозеф Мобуту и Кеннет Каунда. Те считали Парк не любовницей, а своей союзницей и человеком, которому можно всецело доверять. Дафна не раз была на волосок от гибели, но успешно выкручивалась из всех передряг и принесла немало пользы своей стране, прежде чем в 1979 году ушла в отставку.

Денис Мурин

Жанр
Tower defense про колобка

Издатель
Atlus

Разработчик
ACE Team

Похожесть
Katamari Damacy
Plants vs. Zombies
Серия Burnout

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Весна **2011** года

Год назад чилийская студия **ACE Team**, всю жизнь занимавшаяся модификациями к **Doom 2** и **Quake 3**, выпустила совершенно сюрреалистический экшен **Zeno Clash**, показав, что не только **Valve** могут делать отличные игры на движке **Source**. Намекнув на выпуск сиквела, заручившись поддержкой издателя, неутомимые чилийцы приступили к разработке... tower defense про гигантский булыжник, слонов и шумерскую мифологию!

Городки

Rock of Ages выступает в уникальном жанре — tower defense на двоих. Один игрок скрупулезно выстраивает оборону своей крепости: расставляет солдатиков, возводит сторожевые башни, сдувает пылинки с крепостных ворот, то и дело приговаривая, как же ладно у него выходит. А другой в этот момент пускает с горы... шар. Да-да, гигантский круглый кусок скалы, обтесанный, как снаряд для боулинга, с тупой ухмыляющейся рожей. Он сметает все аккуратно расставленные башенки, давит боевых слонов и когорты пехоты.

Задача обороняющегося — выстроить защиту, которая максимально ослабит шар противника. Оборонительные сооружения, пехота, боевые животные — всего лишь расходный материал для того, чтобы ослабить и замедлить шар. Когда агрессивно настроенная скала наезжает на ваши укрепления, она, естественно, их уничтожает, но, что гораздо важнее, при этом от нее отлетают куски и шар несколько теряет в мощи.

Войска подразделяются на три типа — башни, движущиеся войска и суперъюниты. Задача башен проста — стоять на месте и мешать мегабулыжнику продвигаться дальше. Мобильные войска действуют более изящным способом. Помимо бестолковых солдатиков, в игре будут стада коров (серьезно!), а также боевые слоны-самоубийцы, которые будут радостно кидаться под ваш шар. Некоторые типы войск не просто пушечное мясо, они могут пригодиться для более хитрых планов. Например, есть катапульты и пушки, стреляющие разрывными снарядами или маслом, которые могут заставить шар вылететь с «трассы» в глубокую пропасть. В игре также будут летающие и некие взрывающиеся юниты, которые добавят финальный штрих к идеальной линии обороны.

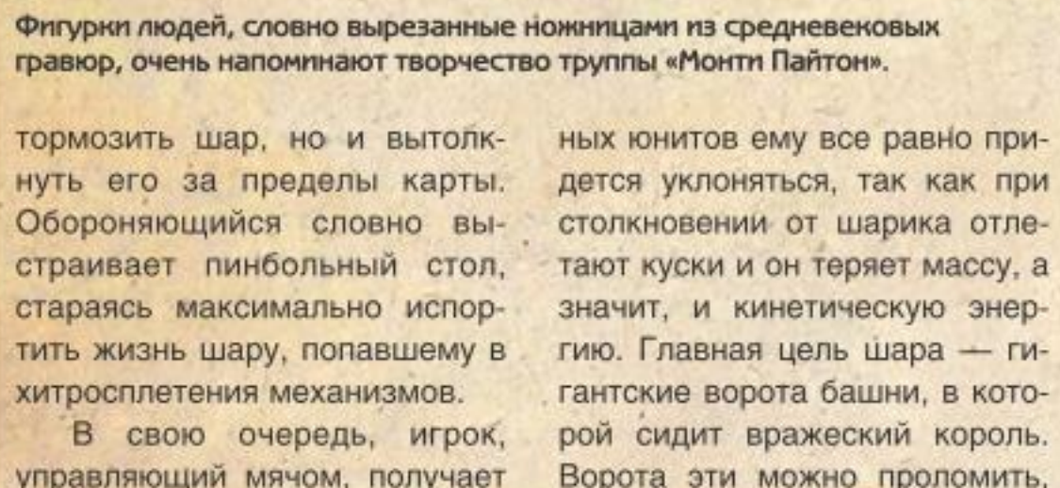
Суперъюниты нельзя построить или купить, их можно найти, лишь укатив в труднодоступные места на карте. Один из таких «суперов» зовется The Bull of Heaven (Небесный Бык; см. врезку) — это гигантский бык, который по размерам превосходит и ваш агрессивный валун, и вообще любой объект на карте. Кто кого задавит — можно прикидывать уже сейчас.

От бабушки ушел

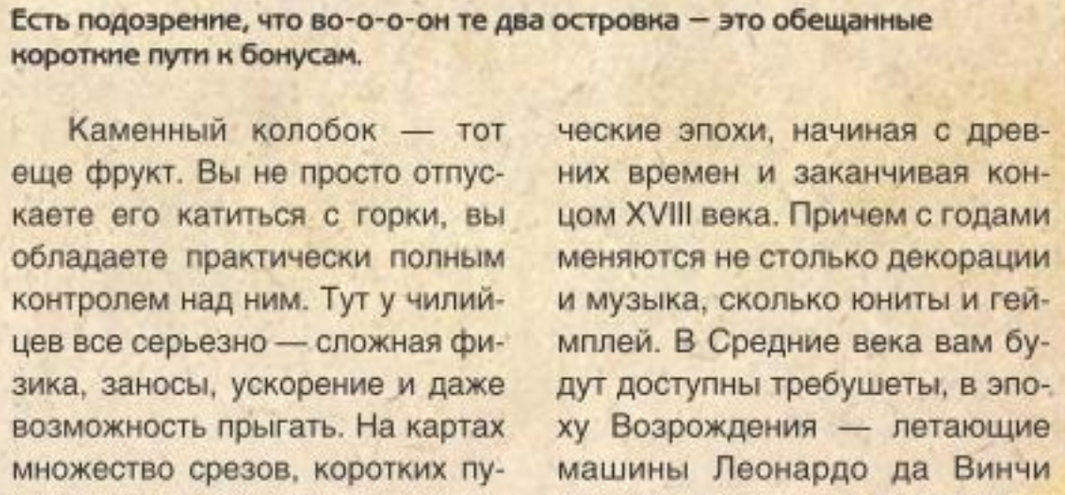
Rock of Ages — первый в своем роде физический tower defense. Вы расставляете башни не с учетом точек наплыва врагов, а продумывая поведение мяча. Задача игрока — не только за-

Бедный слоник еще не подозревает, что из него сейчас сделают паштет.

Нам очень интересно, каким образом летучий корабль будет воевать с гигантским булыжником и, что даже еще интереснее, как гигантский булыжник будет воевать с летающим кораблем.



Фигурки людей, словно вырезанные ножницами из средневековых гравюр, очень напоминают творчество труппы «Монти Пайтон».



Есть подозрение, что во-о-о-он те два островка — это обещанные короткие пути к бонусам.

тормозить шар, но и вытолкнуть его за пределы карты. Обороняющийся словно выстраивает пинбольный стол, стараясь максимально испортить жизнь шару, попавшему в хитросплетения механизмов.

В свою очередь, игрок, управляющий мячом, получает в свои руки очень подвижную машину разрушения. Булыжник с легкостью сметает почти все виды войск, но от особо сильных юнитов ему все равно придется уклоняться, так как при столкновении от шарика отлетают куски и он теряет массу, а значит, и кинетическую энергию. Главная цель шара — гигантские ворота башни, в которой сидит вражеский король. Ворота эти можно проломить, лишь набрав максимальную скорость (а потом со злобным хохотом Доктора Зло размазать беззащитного короля по полу).

Каменный колобок — тот еще фрукт. Вы не просто отпускаете его катиться с горки, вы обладаете практически полным контролем над ним. Тут у чилийцев все серьезно — сложная физика, заносы, ускорение и даже возможность прыгать. На картах множество срезов, коротких путей, ездить по которым будет весьма сложно, — но в случае успеха вы получите стратегическое преимущество. В чем-то Rock of Ages напоминает серию **Burnout**: нужно ездить красиво и аккуратно, но и умение устраивать точные, стратегические аварии тоже очень важно.

Камень, шарики, взрывчатка

Все бы ничего — катайся по карте да объезжай врагов за тридевять земель, так нет же, есть подвох. Наезд на врагов, конечно, вредит весовой категории нашего круглого подопечного, но за их уничтожение вам выдают деньги, которые на следующем ходу нужно тратить на защиту своего короля. Вот и получается моральная дилемма: сохранив максимум массы, раскатать вражеского короля одним могучим ударом и остаться без денег или тщательно подавить всю его армию, но потерять силы для решающего удара по воротам.

Ну и не стоит забывать, что это игра от ACE Team. Rock of Ages просто обязана быть веселой и при этом эпической. Rock of Ages (дословно «Камень эпох») действительно включает в себя самые разные исторические эпохи, начиная с древних времен и заканчивая концом XVIII века. Причем с годами меняются не столько декорации и музыка, сколько юниты и геймплей. В Средние века вам будут доступны требушеты, в эпоху Возрождения — летающие машины Леонардо да Винчи (привет, **Assassin's Creed 2**!), а затем взрывчатка, воздушные шары и прочее.

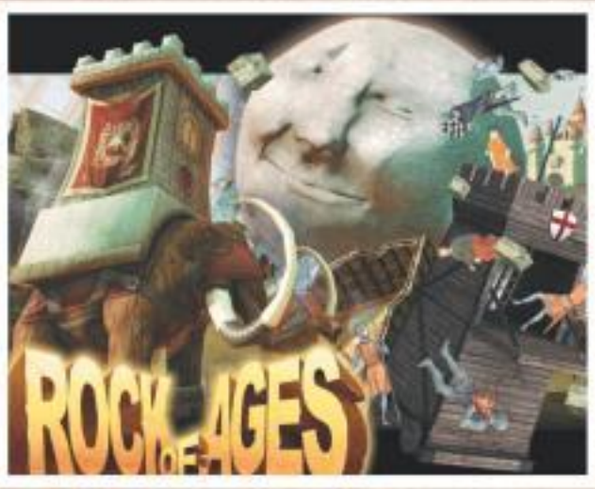
Музыкальное сопровождение будет состоять исключительно из модифицированной классической музыки. Бас-гитар и house-миксов ждать не стоит, но вот что-то в духе творчества группы Globus — наверняка.

■■■

Rock of Ages явно будет очень яркой и необычной игрой, как и предыдущая игра студии Zeno Clash. Вместо фантасмагоричного Папымамы тут гигантский каменный колобок-убийца, вместо яростных кулачных драк — вдумчивое укрепление позиций, а безумная стилистика, словно сошедшая с картин Иеронима Босха, заменена на не менее сумасшедший микс из всей истории живописи, слепленной в один большой ком. ■

Исторический кегельбан

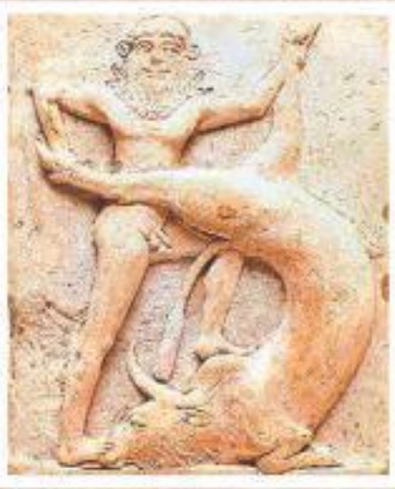
Уже из того, что мы видели, можно сделать вывод, что Rock of Ages — игра с мощнейшим культурным бэкграундом, изучать который не менее интересно, чем собственно играть.



Rock of Ages

Само название игры таит в себе немало интересного. Rock of Ages — это один из самых известных католических гимнов, написанный в 1763 году композитором Августусом Топледи и опубликованный в 1775 году (именно тогда, по словам разработчиков, заканчивается сюжетная кампания игры).

То же название имеет и прошлогодний бродвейский рок-мюзикл. По словам ACE Team, они, как и авторы мюзикла, дали выражению новое, на этот раз буквальное, значение.



Небесный бык

В шумеро-аккадской мифологии Гугальанна (он же — Великий Бык Небес) — это зверь, созданный богами, чтобы убить полубога Гильгамеша. «Эпос о Гильгамеше» — одно из самых древних художественных произведений, известных истории, созданное аж в XXII веке до н.э. Можно предположить, что именно тогда начнется сюжет игры.

Будем ждать?

Чилийский праисторический артхаус, который играется как смесь Burnout, Katamari Damacy и Tower Defense. А еще там можно раздавить слона булыжником!

Процент готовности: 50%

Артем Комолятов

Жанр
Магический слэшер-конструктор
Издатель
Paradox Interactive
Издатели в России
1С-СофтКлаб
Snowball Studios
Разработчик
Arrowhead Game Studios
Похожесть
Diablo
Crimsonland
Left 4 Dead
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
arrowheadgamestudios.com
Дата выхода
Осень 2010

Magicka

НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Прежде чем вы что-то прочитаете об этой игре, нужно сделать важнейшую оговорку. В **Arrowhead Game Studio** делают не очередное «Диабло» со смещенным на магию центром тяжести. Прокачка, возня со снаряжением и инвентарем, очки маны и жесткое классовое разделение — всего этого в игре нет. **Magicka** — динамичный экшен, целиком и полностью выстроенный на грамотном применении заклинаний, инфернальных спецэффектах и безостановочном гоблинском холокосте.

Элементарная магия

Главная гордость проекта — оригинальная боевая система. Забудьте о подвешенных на горячие клавиши заклинаниях — Magicka заставляет игрока творчески подходить к процессу колдовства и собственноручно творить магию прямо в бою. Подручный маг владеет восемью различными элементами: водой, огнем, землей, молнией, смертью, жизнью, холодом и защитным барьером. Смешивая в специальном буфере эти элементы в определенных пропорциях, мы и создаем уникальные заклинания — прямо в ходе сражения, в реальном времени. Самый простой пример: выбрав один элемент огня, герой выпустит перед собой тонкую струйку пламени. Приплюсовали еще два таких же ингредиента — и вот уже опушка выжжена дыханием дракона. Накинули сверху по одной частице земли и щита — вокруг вдруг вырастают полыхающие глыбы, не дающие монстрам приблизиться к вашему тщедушному телу. Возможных комбинаций огромное количество, просторы для экспериментов и собственных оккультных исследований — широчайшие.

I've Got the Power!

Игра создает потрясающее ощущение того, что ты действительно колдуешь: каждое заклинание нужно последовательно набирать в контекстном меню, и чем длиннее и сложнее ряд элементов — тем мощнее и эффективнее будет «бада-бум». Любимые комбинации

В гоблинских катакомбах сыро, темно и страшно. Парастройка фейерверков легко исправит ситуацию.

С такой убойной боевой системой — и без режима Survival? Ни в коем случае!

Magicka дает уникальную возможность притвориться Гэндальфом, удерживающим Балрога в подземельях Мории.

Ад на земле — теперь это реальность. Мечты сбываются. «Газпром».

приходится заучивать назубок («Так, как там призвать феникса?.. Огонь, молния, огонь... Черт, а дальше что?!»). Поначалу такая механика кажется несколько непривычной и громоздкой, но, немного освоившись, вы почувствуете себя натуральным профессором Хогвартса.

Все элементы корректно взаимодействуют друг с другом. Так, например, огонь полностью нейтрализуется водой, поэтому использование их в одной связке вряд ли будет удачной идеей. А вот образцовый пример грамотной комбинации спеллов: толпу троллей лучше сначала щедро окатить морской волной (урона она почти не наносит, но зато заставляет противников промокнуть до нитки), затем заморозить ледяным дыханием, а в финале разбить метеоритным дождем. Стратегическое планирование боя здесь очень важно: напоминаем, школяры в робах отнюдь не волосатые мускулистые варвары — погибают быстро. Всегда нужно использовать свой магический потенциал с максимальной эффективностью, держать в уме возможные пути отступления и применять правильные заклинания в нужный момент.

Фантастическая четверка

Один маг-пироманьяк в бою поистине страшен. А что, если таких наберется целый квартет и они вместе ринутся спасать мир от зла? Да, за спасаемый мир становится как-то боязно, но ведь и веселье увеличивается пропорционально количеству участников. Именно поэтому в Arrowhead делают ставку на кооперативное прохождение сюжетной кампании в составе партии из четырех чародеев. Различий между магами нет (разве что цвета роб), ресурсы и доступные спеллы у всех одинаковые. То есть вас не загоняют в рамки классов и специализаций: каждый игрок волен сам выбирать себе исполняемые в отряде функции.

Фантазия и нестандартный подход — ключевые слова для кооператива Magicka. Например, один игрок может взять на себя бремя мастера по щитам и изолировать свою партию от неисчислимых орд упырей — начнет ставить стены, отражать летящие в магов стрелы, размещать по местности ловушки. Двое его соратников тогда смогут полностью сфокусироваться на нанесении максимального урона врагам, на ходу выписывая убийственные рецепты заклинаний. Наконец, четвертый маг сосредоточится на профилактическом исцелении всей группы и экстренном воскрешении павших.

Другой вариант разделения обязанностей — компания чернокнижников, окруженная веселой толпой свежепризванных зомби. Всю грязную работу возьмут на себя питомцы, а хозяевам останется лишь вовремя исцелять их раны да периодически плеваться в убегающих противников замедляющими заклинаниями.

Самые массовые, красивые и смертоносные заклинания, как правило, читаются долго (состоят из пяти элементов) и причиняют зверский урон абсолютно всем живым существам в пределах видимости — включая самих чародеев. Поэтому можно выдать монополию на их применение лишь одному игроку, а всех остальных назначить врачами, поддерживающими здоровье группы на постоянном уровне. Экран будут сотрясать настоящие стихийные бедствия, в которых у разношерстной нечисти не будет ни единого шанса выжить.

«Этот тролль здорово смахивает на мою жену...»

Мир Magicka заслуживает отдельного упоминания. Здесь мы имеем дело с редкой птицей — едкой пародией на фэнтези. Юмором, стебом и сарказмом в отношении канонов этого жанра здесь пропитан каждый метр игрового пространства. Так, в дремучем лесу можно наткнуться на огромный валун с воткнутым в него мечом. Вынуть оружие из тисков камня и исполнить некое Пророчество нам, правда, не удается, но это не беда — таскать с собой легендарный Эскалибур можно даже с увесистым камнем на конце...

Хорошего настроения добавляют многочисленные NPC с забавными репликами. Настоятель нашего монастыря в самом начале зловеще изрекает: «Темные времена настали. Братья... У нас закончился сыр!» Обороняющийся от монстров стражник пафосно выкрикивает: «Это орки! Занять оборонительную позицию! — и шепотом прибавляет: — Ух ты, всегда мечтал произнести это». Наш учитель магии (бледный старикашка, живущий в темном подвале с летучими мышами) при первой встрече представляется: «Меня зовут Влад. И я НЕ ВАМПИР». А затем так нудно и бестолково рассказывает о сущности магических элементов, что главный герой начинает клевать носом, а чуть позже вообще засыпает в середине лекции (экран в этот момент неожиданно темнеет). Разбудит нас только фраза: «Отлично, теперь ты знаешь все, что нужно. Ступай спасать мир!»

На данный момент главная проблема Magicka — хромающий на все конечности баланс. В арсенале мага есть несложные заклинания, монотонным повторением которых можно без всяких усилий дойти хоть до финальных титров. Но это, разумеется, дело поправимое, и до осеннего релиза у Arrowhead Game Studios еще есть время, чтобы вылизать свой проект до блеска и явить миру действительно оригинальную и смешную игру.

■■■

«Воздух, вода, земля и огонь, ногу сломал необъезженный конь; жилы срастутся, смешается кровь — все, что разорвано, свяжется вновь...» Если в детстве вы шептали над порезанным пальцем эти слова, Magicka — настоящее спасение. В ней вы наконец-то раскроете талант творца заклятий. Как и полагается, настоящая школа магии примет учеников в свои стены осенью. ■

Будем ждать?

It`s a kind of magic: в этой игре вы буквально собираете заклинания природных стихий своими руками. Еще никогда волшебство не казалось таким реальным.

Процент готовности: 80%

ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Краткий путеводитель по любительским ремейкам культовых игр

Михаил Лисецкий

Гоголевский Акакий Акакиевич, титулярный советник из Петербурга, умел в своей жизни только одно — красивым почерком переписывать канцелярские документы. И закончил, как помнится, плохо. То, что сейчас происходит в индустрии, можно назвать «акакий-синдромом»: повальная мода на ремейки породила целый ряд дорогостоящих игр-копий — клонов, повторяющих свои прототипы во всем, кроме графики.

Однако спешим напомнить, что в кино и музыке версии произведений с подтянутыми до современных норм технологиями обычно называют переизданиями. Под ремейком же подразумевается скорее *творческое* переосмысление. Сегодня речь пойдет как раз о таких играх. Все проекты, представленные на следующих четырех страницах, созданы фанатами по самым разным причинам. Кто-то был недоволен сиквелом любимой игры и взялся доводить до ума оригинал. Кому-то, очевидно, очень хотелось сделать трэш-версию Mortal Kombat. А некоторые просто стремились дать новую жизнь любимой, но забытой игровой серии. Так или иначе, все эти проекты объединяет искренняя любовь их авторов к первоисточнику. А это само по себе уже хороший знак.

P.S. Большую часть упомянутых в этом тексте ремейков можно без труда найти на нашем диске.

Living Hell

ЖАНР
ЭКШЕН
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
SPLATTERHOUSE 2
РАЗРАБОТЧИК
NERLASKA STUDIOS

Nerlaska Studios — небольшая испанская команда разработчиков выходного дня — не так давно взялась за дерзкий эксперимент. В основе их нового проекта — выпущенный в 1992-м beat 'em up **Splatterhouse 2**. В центре сюжета всей серии — одушевленная маска, дающая герою сверхчеловеческие способности. Но все же главное, чем запомнились первые две части Splatterhouse, — это невероятное по тем временам количеством крови и ультранасилие на экране. Демоны в этой игре, возможно, и состояли из крупных красных пикселей, но выглядели вполне жутко даже до тщательной разделки бензопилой. Мы не рискнем описывать здесь то, во что они превращались после.

Оригинальная Splat-terhouse 2 без каких-либо изменений была выпущена на Wii Virtual Console в 2008-м. Тем временем полноценный ремейк первой части задерживается: **Namco Bandai** закрыла студию **BottleRocket**, которая занималась проектом, и наняла в разработчики саму себя. Сейчас выход nextgen-версии запланирован на октябрь.

Nerlaska Studios воспользовалась ситуацией и в 2009-м выпустила собственную версию Splatterhouse 2 под названием **Living Hell**. Хотя название было изменено, а игра перешла в 3D, процесс нашинковки противников сохранил лучшие черты оригинала. Простые, но яркие анимации, орды отвратительной нечисти, которая лезет изо всех углов экрана, знакомый герой в фирменной маске, ножи и бензопилы, красочные и мясистые эффекты — как раз таким и можно было представить себе настоящий современный ремейк известного в прошлом анатомического экшена. А главное, поиграть в нее можно совершенно бесплатно — и не на приставке, а на обычном компьютере.

Z Expansion Kit

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
Z
РАЗРАБОТЧИК
ANTARES

Игровое поле разбито на сектора. Обладать сектором — значит держать под контролем его флаг. «Денег» нет. Единственный значимый ресурс — время, и чем шире подвластная территория, тем быстрее движется военный конвейер: строятся джипы, танки, оборонительные установки и пехота. Концептуальный фундамент стратегии **Z** был прост, как все гениальное. Равно как и сюжет. Бессмысленный и беспощадный бунт красных роботов против синих, лязгающая железом сатира на кровавые человеческие конфликты. Отличный повод посмеяться и раскинуть мозгами в равных пропорциях.

Оставленные на минуту-другую, железные воины укладывались в шезлонги или начинали удить рыбу. Но, будучи кинутыми в бой, вмиг становились героями: лихо брали под козырек, принимали самоубийственные приказы, с энтузиазмом захватывали бесхозную технику по всей округе, никогда не мучились проблемой «двух сосен» — да и вообще, демонстрировали AI маленьких терминаторов. Игроку оставалось главное — идейное управление процессом захвата вражеского аванпоста.

Z разделила участь многих нетривиальных проектов. В частности, игре англичан из **Bitmap Brothers** не хватало хоть какого-нибудь сетевого сервиса, в котором простая, но эффективная механика могла бы по-настоящему раскрыться. Казалось бы, это финал, но спустя много лет ситуацию решается исправить наш соотечественник под ником **Antares**. За основу взят малоизвестный аддон к Z длиною в 15 миссий, выпущенный ограниченным тиражом и только на территории Германии. Antares копается в теле игры с ловкостью опытного хирурга. Его **Z Expansion Kit** поддерживает высокие разрешения, в игре серьезно изменен баланс, добавлен редактор уровней и полноценный мультиплеер, выведены все досадные баги оригинала. Официальный сиквел **Z: Steel Solders** должен был стать именно таким — с поправкой на 3D-графику. Но он, увы, полностью провалил ожидания. Так что сказать, что перед нами «та же самая игра», — значит легкомысленно перечеркнуть кропотливый труд российского программиста.

Baphomets Fluch 2.5

ЖАНР
КВЕСТ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
BROKEN SWORD 2
РАЗРАБОТЧИК
MINDFACTORY

Начало 90-х мы провели за квестами. В первой половине двухтысячных этот благородный жанр почти угас, а потому данным штрихом биографии принято гордиться. Ну а до того, в середине 90-х, **Broken Sword** уравнял квестовую Европу с квестовой Америкой и продлил жанру молодость. Немецкая студия-разработчик **Revolution Software** стала старосветским ответом всесильной **Sierra**, а каждую новую часть мистических приключений Джорджа Стоббарта ждали как религиозное откровение. Так продолжалось до 2003 года, когда вместе с **Broken Sword: The Sleeping Dragon** серия переехала в 3D. Естественно, не все остались этим довольны, поэтому к 2008 году фанаты подготовили-таки симметричный ответ.

Baphomets Fluch 2.5 разрабатывалась 7 лет компанией **mindFactory** и была выполнена в старой доброй 2D-графике. Правообладатели негодуют, но среди фанатов игра давно слывет «Broken Sword два-с-половиной». Не без юридических коллизий удалось протащить в квест главных героев BS: события разворачиваются после того, как Джордж и журналистка Нико помешали воцарению Тескатлипоки — злого бога майя — в финале **The Smoking Mirror**. Повествование стартует в Америке: Стоббарту пришлось вернуться на родину в связи со смертью деда. Однако вскоре его снова срывает в Париж — на этот раз телеграмма со странным содержанием, из которой следует, что Нико погибла…

Все в итоге окажутся живы. Игра заполняет сюжетную пустоту между второй и третьей частями квестовой саги, по-новому переписывает знакомые сцены и как умеет играет на струнах нашей ностальгии по Cafe della Chandelle Verte и окрестностям. Если эти виртуальные края для вас что-то значат, то, запуская игру, придется мириться с немецкой озвучкой — другой просто нет. Впрочем, для незнающих языка Гете разработчиками заботливо приготовлены английские субтитры.

Freeciv

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
SID MEIER'S CIVILIZATION
РАЗРАБОТЧИК
ПИТЕР ЙОАХИМ ЖНОЛЬД

Есть такой особый вид игроков, которые категорически не воспринимают сиквелы и вообще — новшества. Вот, мол, в первой части игры X все было гораздо лучше, а потом разработчики все испортили. Судя по всему, фанаты такого рода есть и у первой Civilization, игры 1990 года. Одной из современных вариаций на тему великой стратегии Сида Мейера является бесплатная **Freeciv**.

Игры настолько похожи, что могут сойти за близнецов. Но это только с виду. Если из Civilization позаимствованы основы повествования и геймплея, то Freeciv является своеобразным аддоном. В плане игровых возможностей оригинальная игра все еще гораздо шире и сбалансированней, но у Freeciv есть свои фишки вроде строительства корпораций и воровства из соседского бюджета. Внешний вид карты можно менять с помощью набора графических пакетов, а на самой карте теперь могут соревноваться до 30 человек.

Нельзя сказать, что Freciv плохо держит марку (на кривизну интерфейса и далеко не наполеоновский AI вполне можно закрыть глаза), просто настоящие поклонники едва ли променяют ее на произведение Сида Мейера. Хотя, возможно, все дело именно в привычке? Нам всегда кажется, что каноническая игра должна оставаться такой, какая есть: шахматы не станут лучше, если в них добавить несколько новых фигур, а игровую доску сделать трехцветной и с пятью гранями. Freeciv сделала хорошую попытку, на которую стоит обратить внимание, но способна ли она заменить оригинал — зависит от степени вашего консерватизма. С февраля текущего года в свободном доступе находится очередная версия игры — Freeciv 2.2.0.

Oolite

ЖАНР
СИМУЛЯТОР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
ELITE
РАЗРАБОТЧИК
ЖИЛЬ УИЛЬЯМС

Вышедшую в 1984 году **Elite** сейчас включают во все рейтинги самых влиятельных видеоигр в истории, и ее высокие места в этих чартах вполне оправданны. В Elite были реализованы многие находки, которые в наше время стали стандартом: чего стоит один только открытый мир (на дворе, напоминаем, середина 80-х), где окончание сюжета вовсе не означало завершения собственно игры. Легенда не могла обойтись без легендарного количества подражаний и ремейков, о которых можно написать целую книгу. Без влияния Elite не обошелся ни один выпущенный за последние 20 лет космический симулятор, в чем их разработчики охотно признаются.

Официальные продолжения Elite по понятным причинам были далеко не так успешны, как первая игра серии, — Америка уже была открыта. Многочисленные поклонники оригинала не смирились с изменениями игровой механики, да и качество второй и третьей Elite оставляло желать лучшего. Но правообладатели не давали фанатам развернуться, и любительские версии «Элиты» — вроде **Elite: The New Kind** — запрещались к распространению. Эта участь не постигла лишь **Oolite** — единственный из ныне здравствующих продолжателей дела оригинальной игры.

Жиль Уильямс, автор Oolite, впервые представил ее для MacOS X в 2004-м и продолжал разработку вплоть до 2007 года. Затем проект был перевыпущен под свободной лицензией GPL, и сообщество подхватило наработки Уильямса: последняя тестовая версия Oolite появилась совсем недавно, в июне нынешнего года. Но причина успеха проекта не только в открытых исходных кодах. Oolite разрабатывалась с прицелом на полное разделение движка игры и ее ресурсов, что позволяет свободно подключать к ней модификации, которые получили название Oolite eXpansion Packs (OXP). За последние годы было создано огромное количество таких модов, которые добавляют в игру разнообразные элементы, начиная от новых сюжетов и миссий до моделей кораблей и станций. Потенциал, заложенный в формат OXP, до сих пор используется далеко не полностью, и можно с уверенностью говорить о том, что проект ждет любопытное будущее.

Open Mortal

ЖАНР
ФАЙТИНГ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
MORTAL KOMBAT
РАЗРАБОТЧИК
OPEN MORTAL TEAM

Непросто встретить хоть сколько-нибудь знакомого с миром видеоигр человека, который не слышал бы о файтингах **Mortal Kombat**. Именно кровавые фаталити из Mortal Kombat послужили причиной образования рейтинговой организации ESRB и положили начало борьбе с насилием в воображаемых мирах.

Один из известных ремейков Mortal Kombat — венгерский проект **Open Mortal**, также известный под названием Mortal Szombat (в переводе с венгерского — Смертельная Суббота). Как и в самом первом Mortal Kombat, здесь используются запечатленные в движении живые актеры вместо рисованных спрайтов. В качестве персонажей использовались фотографии самых обычных людей. В самом начале, вероятно, бойцами стали сами авторы, а затем в игру добавляли добровольцев, которые сумели удачно заснять свои движения на камеру. Выглядит все это, мягко говоря, дико: среди персонажей есть десантник в синем берете, самурай по имени Папатсука Маматсуба и медведеподобный волосатый гик в шортах. Странного вида молодые люди и девушки в бикини избивают друг друга спортивным инвентарем, а за ними красуются нелепые фоны Нью-Йорка в лунную ночь или космоса с ядовитого цвета туманностями — и снова с луной, правда, уже зеленого цвета.

Говорят, при должной усидчивости можно добавить в Open Mortal и самого себя. Исходники игры открыты, и все желающие могут продолжить разработку — впрочем, сделать проект еще веселее мало кому будет под силу.

Portwall

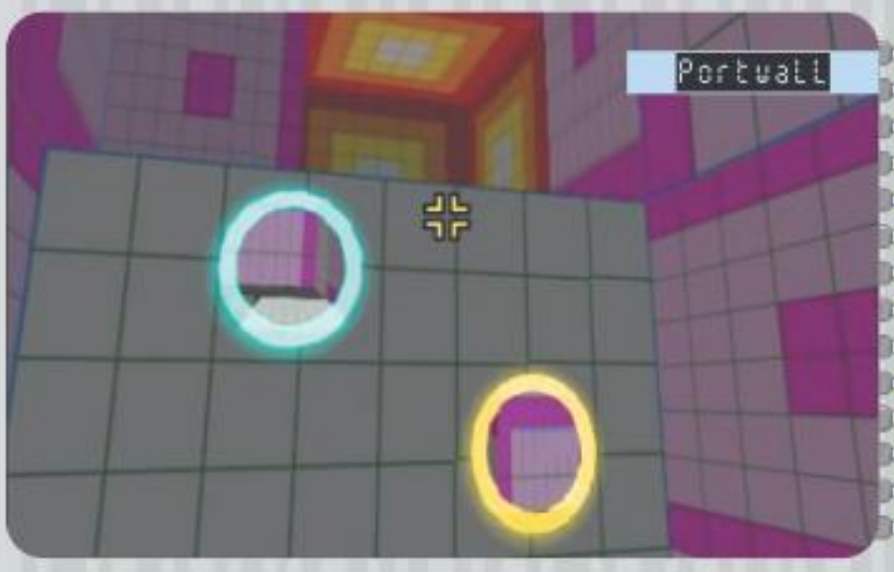
ЖАНР
ПАЗЛ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
PORTAL
РАЗРАБОТЧИК
X-0UT

Выпущенная **Valve Software** в 2007 году **Portal** проследовала в разряд классики по зеленому коридору — игру полюбили все и сразу. Поэтому неудивительно, что Portal вдохновила одинокого разработчика, скрывающегося под ником **X-0ut**, на создание Чего-то Подобного. И ему понадобилось не так много времени, чтобы произвести на свет **Portwall** — игру на ту же тематику, но значительно более условную.

В самом деле, Portal — это аркада про гравитацию и ускорение, про белые стены, про полеты в пространстве. X-0ut решил по-роденовски отсечь лишнее. В Portwall нет GLaDOS, нет пулеметов, и даже больше — игрок сиротливо ходит с крестиком прицела вместо блестящей белой портальной пушки.

Подход X-0ut спорен: Portal все-таки не был бы собой без главной героини с загадочным прошлым, без специфического мрачного юмора, без неожиданного перехода из стерильных комнат для испытаний в какие-то технические помещения с ржавыми трубами. Сложно что-то возразить игре, в которой твой лучший друг — это откалиброванный по весу куб с розовым сердечком.

Конечно, дедушка Portal (напомним, игра **Narbacular Drop**) тоже не отличался какими-то особенными изысками, но механика там была как-то поразнообразнее. Ну а Portwall можно считать прилежно выполненным упражнением на тему перемещений в пространстве, но, чтобы называться полноценным интерактивным приключением, этой игре не хватает очень многого. Как минимум — торта.



Lost Snowmen

ЖАНР
ПАЗЛ/АРКАДА
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА
THE LOST VIKINGS
РАЗРАБОТЧИКИ
ВИТАЛИЙ СИДОРОВ, МИХАИЛ ЕЛИСАФЕНКО

В 1992 году три простых советских викинга — Эрик Быстрый, Олаф Крепкий и Балеог Свирепый — пережили классическое похищение неопознанным летающим объектом, пробежались кратким курсом истории по различным временным эпохам и, отправив в открытый космос главного злодея, вернулись в натопленные скандинавские хаты.

К решению предлагаемых **The Lost Vikings** ситуаций нужно было подходить с тройной логикой. Раз: прыгаем Эриком и жмем на кнопку у потолка. Два: пол под Олафом уходит в сторону, но падение с большой высоты ему не страшно — мягко спланировать на землю поможет огромный щит. Три: дождавшись толстячка Олафа, слово берет Балеог — он расстреливает врагов из лука под прикрытием спасительного щита-парашюта. На протяжении всех 38 уровней «взаимовыручка» не просто слово, а краеугольный элемент геймплея.

Два года назад наследие «Викингов» было переосмыслено в российской игре **Lost Snowmen**. Похождения трех снеговиков полностью инспирированы оригиналом, неплохо воспроизводят стилистику первоисточника, вот только на дискету уже не влезают. И вновь обязанности героев четко разделены: только один из снежных товарищей по имени Йо-йо способен прыгать и маскироваться под сугроб, только Лорд Фьюз — метать бомбы и передвигаться ползком, только увесистый Хилл умеет оборачиваться непробиваемой ледяной глыбой. Миссий на этот раз 36, сюжетная линия проходит сквозь ледяные просторы, джунгли и лабиринты египетских пирамид. Помимо этого есть встроенные мини-игры и таблица скоростных рекордов.

Создатель «Викингов» — компания **Silicon & Synapse, Inc.** — не кто иная, как **Blizzard** в своем эмбриональном виде. Так что если проводить своеобразные параллели, то у разработчиков Lost Snowmen, Виталия Сидорова и Михаила Елисафенко, может быть большое будущее.

на правах рекламы

WORLD OF TANKS

ЗАХОДИ И ИГРАЙ!

www.worldoftanks.ru

КРИ 2008 ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

BEST NEW CONCEPT WORLD OF TANKS

WARGAMING.NET

ДУЭТ НОМЕРА

Шесть удивительных подробностей из жизни наемников и маньяков

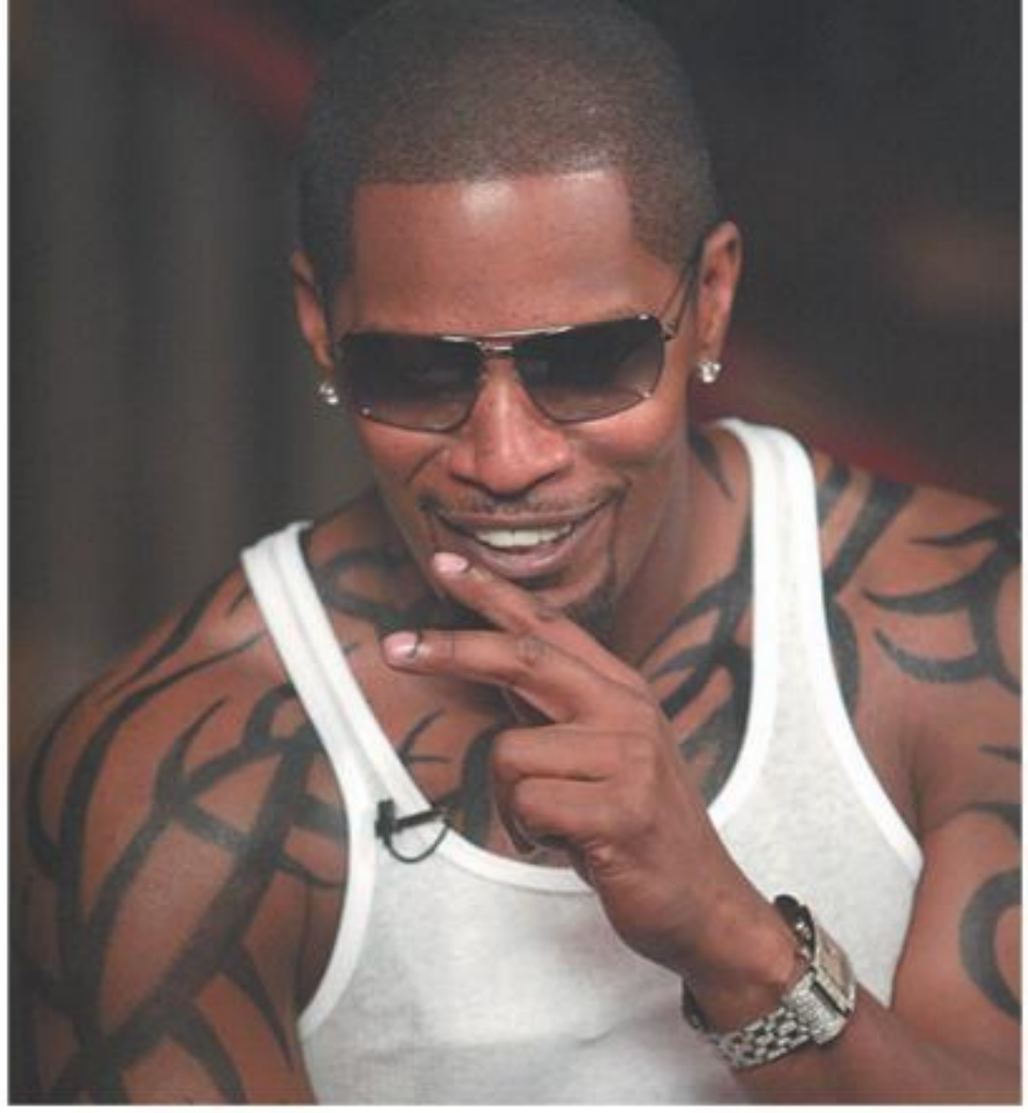
Главных героев шутера Kane & Lynch 2: Dog Days можно смело назвать персонажами исконно вестерновского субжанра buddy movie. Поначалу Кейн и Линч друг друга терпеть не могут, характерами отличаются диаметрально, а конечная цель у каждого своя. Кейн — вставший на криминальный путь наемник, Линч — маниакально-депрессивный психопат. Однако сквозь свинцовую метель им приходится идти бок о бок, и в итоге пара головорезов становится практически неразлучной. Как Харли Дэвидсон и Ковбой Мальборо, как Бутч Кэссиди и Санденс Кид, а может, даже как Рокки и Бульвинкль, они такие разные, но все-таки вместе.

Жанр
Экшен

Издатель
Square Enix

Разработчик
IO Interactive

Платформы
PC, Xbox 360, PS3



Голливудские смертники

Кинофильм по мотивам Kane & Lynch: Dead Men уже довольно долго находится в стадии препродакшена, успел сменить несколько режиссеров и даже сценариев. Детали финальной версии сюжета пока не известны, а вот с исполнителями главных ролей все уже ясно. Неутомимый человек-орех Брюс Уиллис сыграет наемника Кейна. Поклонники первоисточника после этой новости несколько воспряли духом, хоть в интернете и бытует мнение, что любой гример за 10 минут сделал бы из Уиллиса вылитого Линча (на иллюстрации сверху как раз такой случай). Неуравновешенного напарника Кейна сыграет улыбчивый чернокожий парень по имени Джейми Фокс. После утверждения его кандидатуры энтузиазма у фанатов поубавилось — актер, конечно, талантливый, но на Линча похож разве что комплекцией. Последний слух: вместо того чтобы спасать жену и дочь Кейна, киногерои займутся проблемами планетарных масштабов и бросятся на поиски оружия массового поражения.

Сделано в Китае

Сменив место боевых действий, Кейн и Линч сменили и арсенал. Большая часть попадающего в руки напарников оружия — китайского производства. Легкие автоматы QBZ-95/97 (на картинке) впервые стали известны в 1997 году, во время перехода Гонконга под управление КНР — именно такими автоматами были вооружены войска нового гарнизона города. Аббревиатура QBZ означает «семейство легких ружей» (Qing Buqiang Zu). Кроме автомата, в этом семействе еще выпускают снайперские винтовки, а также легкие ручные пулеметы.

Смена арсенала также наконец-то отведет от IO обвинения в лености: почти все огнестрельное оружие оригинальной Kane & Lynch: Dead Men перекочевало из их предыдущей игры — Hitman: Blood Money.

I killed you, I'm not gonna crack

По сюжету Джеймс Сет Линч страдает от биполярного аффективного расстройства. Говоря иначе — маниакально-депрессивного психоза. Помимо депрессий и суицидальных наклонностей, недуг Линча выражается вспышками ярости и провалами в памяти. Вполне возможно, что именно во время такой вспышки он и убил свою жену, хотя сам говорит, что ничего такого не помнит. Таблетки, которыми лечится Линч, вероятнее всего, литий — самое популярное средство в терапии маниакально-депрессивного расстройства. От этой достаточно распространенной душевной болезни страдало немало известных людей, среди которых Винсент Ван Гог, Курт Кобейн, Кэрри Фишер и Робин Уильямс.

Улицы бумажных фонарей

Действие Dog Days разворачивается в Шанхае — крупнейшем порту мира. Удачное месторасположение в дельте реки Янцзы сыграло ключевую роль в становлении мегаполиса и к началу XX века сделало его экономическим и культурным центром КНР. Сейчас в Шанхае проживает около 19 млн человек — почти в 220 раз больше, чем в московском районе Солнцево, и в 600 раз больше, чем в нарисованном Спрингфилде. Объединяет эти населенные пункты одно — люди в них легко попадают во всевозможные приключения. Если бы Кейну и Линчу не надо было разыскивать похищенную китайскую девушку, они наверняка выбрали бы какой-нибудь другой способ времяпрепровождения. Например, посетили бы телебашню «Жемчужина востока». Или покушали сахарной ваты в знаменитом шанхайском океанариуме.

И снова Брюс

Упомянутый на соседней странице жанр buddy film — очень популярное в кинематографе направление, возникшее в 70-х годах прошлого века в пику феминистскому движению. Активно боровшиеся за свои права женщины были против того, что персонажи слабого пола в сюжетах постоянно оказывались на втором плане. Новый жанр убрал их на третий. Фильмы этого направления очень часто повторяют друг друга в основных драматических приемах, а картина «Бандиты» даже пересекается в чем-то с историей Кейна и Линча. Два жулика сбегают из тюрьмы, у одного из них серьезные проблемы с психикой, другой при этом — Брюс Уиллис. А его напарника по «Бандитам» — Билли Боба Торнтона — даже когда-то сватали на роль Линча в экранизации игры. Главное же отличие в том, что «Бандиты» — это комедия, а не кровавый боевик с маниакально-депрессивным психозом.

Другая жизнь

До того как стать героями жестокой видеоигры, Кейн и Линч по легенде были вполне себе обычными людьми. Деталей их законопослушной жизни разработчики не выдали, но известно, что Кейн преуспевал в качестве бизнес-консультанта крупной компании, а Линч работал заведующим складским помещением в Детройте. Кейну его гражданская жизнь помогла навыками словесного убеждения, которые не раз спасали его уже на криминальном поприще. Те методы убеждения, которыми пользуется Линч, вряд ли имеют какое-то отношение к работе заведующим. Хотя кто его знает.

Жанр
Экшен
Издатель
2K Games
Разработчик
2K Czech
Издатель в России/локализатор
1С-СофтКлаб
Похожесть
Серия GTA
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.2kgames.com/mafia2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Георгий Курган

MAFIA II

Игромания ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Объяснять, почему **Mafia** — одна из величайших видеоигр в истории, неблагодарное дело. Не потому, что это сложно, просто объяснять, кажется, и нечего. Не сработает даже наша дежурная присказка «если вы ни разу в жизни не видели игр».

Человеку, далекому от индустрии, сложно будет объяснить, чем хорош, например, **StarCraft 2**, но Mafia говорит со своей аудиторией на универсальном языке и обращается к общеизвестным источникам. Кроме того, как это обычно и случается с гениальными проектами, в этой игре по-чеховски удачно сложилось *все* — механика, постановка, персонажи, дизайн, музыка… Вряд ли в 2002 году люди из провинциальной чешской студии всерьез собирались сделать интерактивный аналог «Крестного отца». Но именно это у них и получилось.

Лучшим свидетельством их успеха для автора этой статьи является следующая сцена: когда мы в редакции проходили **Mafia 2**, кого-то угораздило включить случайный радиоприемник на не менее случайной кухне. Сочно хрустнув, динамик начал наигрывать тему из первой «Мафии»… в этот момент все присутствующие как-то вздрогнули. «Неужели прошло восемь лет?» — пронеслось в голове. Подозреваю, что все остальные в ту секунду подумали примерно о том же.

Тихий дон

Гораздо интереснее другое — почему, при всей очевидности формулы успеха, за все эти годы никто так и не смог сделать чего-то подобного? Была видеоигра по мотивам **Scarface**, было две неудачных попытки игроизации творчества Марио Пьюзо, но они оказывались в лучшем случае посредственными экшенами и любительскими GTA-клонами. Все формальные

Эффектных погонь в Mafia 2 не так уж много — две или три штуки на всю игру. Эта — самая запоминающаяся.

Разумеется, ни один экшен с укрытиями не может обойтись без Зала с колоннами.

Мордобой с мясником в разделочном цехе — страшно надуманная, но очень стильная сцена.

Машины с радостью взрываются, если выстрелить им в бензобак. Имейте в виду — однажды это знание может спасти вам жизнь.

условия вроде бы были выполнены — сеттинг, механика, музыкальный стиль, а сверху — еще и дорогущие кинолицензии…

Но одного лишь соблюдения формальностей, конечно, было мало. **Illusion Softworks** (сегодня — **2K Czech**) решали задачу куда более высокого уровня: они старались погрузить игрока как можно более глубоко в придуманный ими мир. С садистской целеустремленностью они заставляли нас проживать все события, которые происходили с главным героем.

Если по сюжету Томми Анджело — таксист, то это означало, что первый уровень мы проведем за рулем кэба, мрачно размышляя о том, что честным трудом во времена Великой депрессии на жизнь не заработаешь. Если нужно было грузить в машину ящики с контрабандой, то нам не показывали ролик, а заставляли на собственном горбу заталкивать груз в кузов. И если в какой-то момент предполагалось, что Томми садится за руль спортивного автомобиля и переквалифицируется в гонщика, — то действие следующего уровня переносилось на трек, где нужно было кровь из носу прийти первым к финишу.

И никого не волновало, что игра вообще-то посвящена мафиозным разборкам, а управлять винтажными автомобилями в сто раз сложнее, чем любым тарантасом из GTA. Босс сказал — нужно выиграть гонку, так что, Томми, заводи мотор и не вякай. Не то медный таз, цемент, тихая, но глубокая заводь и — bella ciao!

С таким подходом можно было не волноваться за то, что сюжет на 90 процентов состоит из штампов, а на 10 — из благоглупостей и отсебятины чешских провинциалов. Illusion Softworks превращали каждую банальную сцену в личный опыт, и от этого она мигом переставала казаться банальной.

Дон, милый дон

Mafia 2 работает по тем же самым принципам. Впрочем, сюжет в этот раз стал сложнее и интереснее. Вы наверняка уже в курсе того, как начинается эта история: статный юноша Вито Скалетта возвращается с войны в месячный отпуск. Прямо на вокзале его берет под локоть лучший друг, Джо Барбаро, с которым они в допризывные времена воровали телевизоры, и намекает, что за последние годы познакомился с «нужными людьми», поэтому теперь Вито необязательно возвращаться в армию, стоит только разобраться с парой бумажек. Зато тут, в Эмпайр-Бэй, для него найдется отличная работенка…

Во второй части сценаристы оставили наивные попытки изобразить гангстерскую сагу. Их история куда проще и вместе с тем — реалистичнее. Здесь не будет традиционной ах-я-так-тебе-доверял-битвы с лучшим другом-предателем, не будет даже любовной истории. Вито и Джо — два искренних лоботряса, которые с детства не хотели работать, но хотели зарабатывать. Учитывая итальянское происхождение, лучшее место для них — одна из трех мафиозных семей города.

И пацаны начинают идти к успеху. Времени у них не так уж много — хотя первую и последнюю миссии разделяет временной промежуток в шесть лет, пять с половиной из них Вито проводит за решеткой (простите, без этого спойлера у нас никак не получится обойтись). Пара недель до ареста, несколько месяцев после — разумеется, за это время они не успеют стать ни донами, ни консильери, ни даже капо. Зато этого вполне достаточно, чтобы попасть в семью, почувствовать на себе все прелести необлагаемых налогами доходов, нажить массу врагов и попасть в такие неприятности, из которых будет всего два выхода, один из которых ведет к тому же тазику с цементом и тихой заводи.

Разумеется, в деталях все оказывается сложнее: к середине игры у обоих героев появляется масса поводов рыдать в подушку по ночам, а любой ролик к этому времени превратится в калейдоскоп из итальянских фамилий, в которых с непривычки можно запутаться: Аудиторе (чтобы избежать дальнейших спойлеров, все фамилии изменены) торгуют наркотиками, хотя в Организации на это наложен строгий запрет. Челентано знают об их делах, поэтому скоро может начаться война, и неизвестно еще, к кому примкнет семья Чиполлино…

Честно говоря, если в какой-то момент вы не уследите за этой подковерной борьбой — ничего страшного. Главное в Mafia 2 — это то, как развиваются два главных героя на протяжении своей короткой, но насыщенной криминальной биографии. В самом начале от нас требуются сущие мелочи: поколотить пару упрямых портовых рабочих, выкрасть какие-то бумажки из сейфа государственной конторы… Потом — первое заказное убийство, арест, суд, драка с гомосеками в тюремной душевой, протекция криминального авторитета, досрочное освобождение, бордели, ворованные сигареты, томиганы… Джо и Вито сами не успевают заметить, как погоня за легкими денежками превращается в опасную и очень трудную работу. А к тому времени, когда они это поймут, будет уже поздно.

Один из самых показательных эпизодов в сценарии — это день выхода Вито из тюрьмы: прошло шесть лет, на дворе пятидесятые, вместо зимы — лето, военно-патриотические билборды на улицах исчезли, по улицам ездят совсем другие машины, а по радио звучит модный рок-н-ролл. Разработчики и раньше показывали эпизоды из разных половин игры, поэтому мы уже видели оба облика Эмпайр-Бэй, но именно после мучительно долгого эпизода с тюрьмой, оказавшись на свободе, мы вместе с Вито понимаем, что мимо нас прошло целых шесть лет и что мир изменился навсегда.

Хищного вида профсоюзный босс сначала дает Вито потаскать ящики за сущие копейки, но когда узнает, что тот знаком с Джо, то сразу предлагает куда более выгодные условия труда.

Сцена из битвы за Сицилию, конечно, выбивается из общей стилистики, зато помогает очень быстро освоиться с механикой стрельбы.

Призрак дона на холме

Хотя принято считать, что Mafia — это клон GTA, вторая часть решительно опровергает это утверждение. Необязательных заданий здесь практически нет, а те, что есть, вам никто навязывать не будет — к примеру, о том, что в игре можно грабить магазины, автор этого текста узнал только в предпоследней миссии.

Еще можно вопреки приказам босса («хватай ствол и немедленно приезжай ко мне!» — этой фразой тут начинается половина из пятнадцати игровых глав) поехать в автомастерскую, перекрасить любимый седан в цвет спелого яблока, а потом — отправиться по магазинам покупать новые шляпки. Вот только всем этим не хочется заниматься: каждый эпизод в игре — это отдельная и предельно насыщенная история, разбавлять которую пошлыми автопрогулками просто глупо. С точки зрения структуры Mafia 2 больше похожа на традиционные экшены: у каждой миссии есть строго определенное время суток и погодные условия, которые не изменятся, если только это не будет угодно сценаристам.

По сути, все самое важное и интересное в игре случается в рамках того маршрута, по которому, согласно замыслу разработчиков, должен двигаться игрок. Открытый город не более чем огромных размеров декорация: там, конечно, ездят машины, орут газетчики, скрипят тряпками чистильщики сапог, но настоящей жизни в Эмпайр-Бэй нет. Прохожих не то чтобы много, их лица часто повторяются, и лучшее, на что они способны, — это картинно прижиматься к стене, чтобы не попасть под ваш автомобиль, и неуклюже поскальзываться на льду во время зимних уровней.

Зато что творится на миссиях! Еще один секрет успеха Mafia заключается в том, что здесь *все время* что-то происходит. Спускаясь по лестнице своего дома, вы можете обнаружить полицейских, которые ломятся в чью-то дверь этажом ниже. В следующий раз там может оказаться курящая домохозяйка. Или мертвецки пьяный мужичишка в пельменеобразной кепке. В квартирах, мимо которых вы проходите, слышатся чьи-то трагические вздохи… и это еще до того, как вы выйдете из подъезда и сядете в машину!

Тысячи тысяч мелких деталей превращают топорную историю про двух недалеких бандитов в одну из самых кинематографичных игр современности. Даже стол третьесортного клерка, который появляется на экране ровно на полторы секунды, ни за что не будет пустым — на нем обязательно будут лежать какие-то бумаги или стоять стакан с недопитым кофе. Или вентилятор. А на пустынной парковке вам обязательно встретится какой-нибудь сумасшедший бомж, самозабвенно несущий ахинею.

И снова — авторы хотят, чтобы вы погрузились в этот мирок как можно глубже. Хотя каждая миссия, как правило, в итоге сводится к элементарной перестрелке с укрытиями, этому почти всегда предшествует долгая история, в каждой из которых вы будете участвовать лично. Если сказано, что Вито воевал на Сицилии, то это значит, что первая миссия начнется с операции по свержению режима Муссолини. Если Джо и Вито разгружают грузовик с сигаретами — это значит, что вы нажатием кнопки должны бросать Джо из кузова блоки с куревом. Если надзиратель в тюрьме заставляет драить писсуары, хватайте тряпку — и чтоб блестело. Ну а если Вито по каким-то своим надобностям понадобится пробраться через канализацию — в определенный момент с потолка на него польется что-то зловонное (камера при этом расположена так, словно это что-то льется лично *вам* в лицо). Будьте уверены, костюм потом останется грязным до конца миссии, а прохожие будут отпускать в вашу сторону едкие комментарии, чтобы вы не забывали, какой же вы вонючий.

Маниакальное внимание к деталям порой заменяет геймдизайнерам 2K Czech фантазию — пускай в игре много одинаковых перестрелок, зато *как* они обставлены! Всегда в уникальных декорациях, всегда с чем-нибудь разрушаемым: если надо расстрелять в щепки чей-то бар, то будьте уверены — он разлетится именно что в щепки. Ну а если перестрелка происходит, скажем, внутри бара, то там точно будет много хрупких стеклянных предметов.

Все эти мелкие детали, необязательные встречи и случайные эпизоды складываются в очень, очень реалистичную картину. Играть в Mafia 2 — это все равно что смотреть хороший фильм, режиссер которого точно знает, куда вы посмотрите в следующую минуту, и ни на секунду не дает усомниться в реальности происходящего. Разница в том, что игрок лично задействован в каждом узловом событии процесса, и это, как и восемь лет назад, извиняет любые клише и нелепицы, которые могут сорваться с языка героев.

Проклятый старый дон

Про новшества в механике мы уже подробно рассказали в предыдущем номере, но на всякий случай напомним основные моменты. Итак, в перестрелках появилась простая, но функциональная система укрытий. Противники ею тоже радостно пользуются, причем, что радует, они обучены высовываться из укрытий несколькими способами. Стрелять стало удобнее, но никто не говорит, что будет легко: здоровье восстанавливается, но медленно, а умирают герои через полторы пули.

Ездить по городу стало проще — полиция больше не штрафует за проезд на красный свет, да и превышение скорости иногда сходит нам с рук. Зато за теми, кто пытается скрыться с места ДТП, стражи порядка охотятся регулярно. Кроме того, теперь они запо-

Персонажи здесь умирают с должным пафосом, но как-то не очень естественно: игре заметно не хватает физической технологии Euphoria.

В основном тексте мы не стали заострять на этом внимание, но учтите: приставлять пистолет к разным частям тела и размазывать по стенам чужие мозги здесь приходится сплошь и рядом.

минают раздельно ваши внешние приметы и номер автомобиля, так что, даже если вы угрохаете кучу денег в автомастерской, вас все равно может распознать на перекрестке рядовой полисмен.

Вообще, по ощущениям, Mafia вроде бы стала куда более современной и дружелюбной, но хардкорное прошлое то и дело дает о себе знать — особенно если включить реалистичную физику поведения машин на дорогах. Любая неосторожность, любой самонадеянный шаг («да их там в комнате всего двое осталось, щас я их!») почти наверняка заканчивается провалом миссии, и это раздражает так же сильно, как в 2002 году. Однажды нас сначала заставили проехать через весь центр города, пристроиться там в хвост за машиной одного мафиозного босса, уехать следом за ним на выселки, прокрасться на территорию охраняемого объекта... после чего (а прошло минут двадцать) нас вульгарно облаяла сторожевая собака, засчитали провал, и миссию пришлось проходить с нуля.

Но самое обидное в Mafia 2 — это когда безупречный образ криминального мегаполиса дает трещину, причем в самых неожиданных местах. Почему-то в виртуальном мире, где в дешевых клоповниках не бывает двух одинаковых этажей, все заправщики — на одно лицо. Белокурая девушка-продавщица из магазина одежды воркует с премилым французским акцентом, но вот незадача: бутиков в городе много, а девушка и акцент — одни на всех. Наконец, восхитительные мелодии на радио слишком уж быстро начинают повторяться: учитывая, что радиостанций всего три, и вспоминая, как с этим обстоят дела в той же GTA, — довольно-таки слабый результат.

■■■

В Mafia 2 нет того размаха, за которым гонятся создатели игр-конкурентов. Но ее покупают не за этим. В мире этой игры хочется жить, причем слово «жить» здесь следует понимать не в том смысле, который обычно вкладывают в него игры типа **Gothic** или **Oblivion**. Здесь не задержишься надолго, зато те несколько дней, которые мы проводим вместе с Вито и Джо, стоят многих месяцев блужданий по фэнтезийным лесам и охоты на эльфов восьмидесятого уровня. Здесь не получится мирно существовать, здесь предлагают прожить целую жизнь — насыщенную, бурную, порой трагически-кровавую, но неизменно интересную. И когда она подойдет к финалу (а заканчивается Mafia 2 отнюдь не выстрелом и даже не пафосным монологом), вы еще долго будете сидеть перед экраном. А потом поймете: ради таких игр восемь лет ожидания — не срок.

ПЕРЕВОД: Локализация от «1С-СофтКлаб» получилась, скажем так, неровной. Большинство актеров (даже Борис Репетур, который обычно озвучивает всех подряд) идеально соответствуют своим ролям, но некоторые — в особенности главные герои — иногда срываются, начинают говорить какими-то не своими голосами и путают интонации. Кроме того, речь диджеев на радио почему-то не переведена, поэтому если вы не знаете английского, то сенсационная новость о том, что курение может нанести вред здоровью, пройдет мимо вас. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Даже восемь лет спустя Mafia по-прежнему может схватить игрока за вихры и затащить в свой маленький, но очень детализированный мир, в котором дорого одетые мужчины пьют виски, возят трупы в багажниках, ходят к проституткам и слушают джаз.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

Оценка локализации: 😖 😊 😂

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION BLIZZARD
РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
1С-СОФТКЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ
STARCRAFT: BROOD WAR
WARCRAFT 3
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, MAC
САЙТ ИГРЫ
STARCRAFT2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2,6 ГГЦ, 1 ГБ, 128 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Михаил Лисецкий

Фансайты тикали, словно бомбы. Сотни тысяч адептов жанра приняли низкую стойку в направлении магазинов. Весь играющий мир сковал спазм томительного ожидания. 27-го 07-го 2010-го. В этот день вышел **StarCraft 2: Wings of Liberty**. Главный PC-эксклюзив года, главная RTS десятилетия, а для кого-то (привет, наш каждый пятый читатель!) — просто главная игра в жизни.

С точки зрения психологии самое интересное происходило именно тогда — в последние сутки перед релизом и в первые часы после него. Ведь предвкушение праздника нередко бывает приятнее, чем сам праздник. Тем более если учесть, как часто ожидания от геймплея уступают реальному игровому опыту. Как редко девелоперы не привирают в анонсах. Насколько малодушны попытки украсить официальные скриншоты гламурной постобработкой. Разочаровываться приходится сплошь и рядом. Но только не в этот раз.

В самой эпической по размаху миссии «В кромешной тьме» вершительница Селендис приходит на помощь в минуту, когда уже практически поздно.

StarCraft умер. Да здравствует StarCraft!

Blizzard начинает нагнетать пафос еще до начала собственно игры, во время инсталляции. Холодный женский голос и драматически смонтированные арт-слайды ведут нас краткой экскурсией по сюжету оригинального SC и SC: Brood War, в то время как файлы клиента медленно ложатся на жесткий диск. К моменту знакового щелчка по иконке вы уже десять минут как в игре. Следующие двадцать уходят на то, чтобы бегло вспомнить знакомую механику. Вот Command Center, вот пачка SCV, вокруг минералы и два веспеновых источника. Что с ними делать, мы знаем уже очень давно.

Первое знакомство со StarCraft 2 похоже на встречу со старой подругой после того, как она прошла полный курс спа-процедур. Похорошевшая в разы, внутри игра не изменилась. Она не стесняется цитировать геймплей двенадцатилетней, между прочим, давности. Все здесь работает на то, чтобы игрок вспомнил 1998 год нашей эры. Тут и знакомые горячие клавиши, и линии интерфейса, и даже меню, которое внутри миссий по-прежнему приходит-

«Побег» — пример миссии нового типа. Пока ведомый игроком спектр Тош прокладывает дорогу, управляемые AI отряды Рейнора проводят зачистку по тылам и возводят фортификационные сооружения.

ся вызывать нажатием клавиши F10, а не Esc, как у всех остальных.

В сиквеле Blizzard занимаются злонамеренным самокопированием. Wings of Liberty — это классическая, азбучная стратегия в реальном времени, которая будет понятна любому человеку, который видел хотя бы одну игру жанра. Рабочие складируют ресурсы на базе, из казарм со строевыми песнями выходит пехота и по правому клику мыши отправляется в горнило боя. На заводах строят танки. Бункеры помогают защитить подходы к базе. Фермы обеспечивают возможность прироста населения. И так далее. Продолжать, пожалуй, не стоит — вы и так все это прекрасно знаете.

«Один» в поле воин

Обычно у нас за такое принято бить мокрой тряпкой по лицу, но, повторимся, StarCraft 2 — особый случай. Если симфонию Моцарта играет лично Моцарт — ее можно слушать с искренним удовольствием и во второй, и в третий раз. Тем более что очень быстро выясняется: из первой части переехали только общие основы механики, пытаться переизобрести которые было бы просто глупо.

Из всем знакомых блоков Blizzard собрали совершенно новую историю, главная достопримечательность которой — исключительно талантливые миссии. Накал страстей, который творится в одиночных заданиях StarCraft 2, вызывает ассоциации не с коллегами по жанру, а с лучшими экшенами и шутерами вроде **Gears of War** и **Modern Warfare**. Разработчики почти никогда не дают игроку возможности спокойно отстроиться и задавить противников числом: условия прохождения переворачиваются с ног на голову и обратно по нескольку раз за миссию.

Лучший пример — эпизод под названием «Большое ограбление поезда», в которой людям Рейнора нужно взорвать восемь бронепоездов Доминиона. Первые два состава они пускают под откос играючи, а вот потом начинается кромешный ад. Сначала поезда обзаводятся охраной. Затем по периметру путей появляются бункеры. Потом поезда начинают двигаться в полтора раза быстрее. Ну а к середине действа всю местность начинает патрулировать отряд бронированных архаровцев, с которыми лучше не связываться — себе дороже.

Другой пример — уровень «Песочница дьявола», где мы высаживаемся на вулканическую планету, низины которой каждые пять минут заполняются лавой. Проблема в том, что только в низинах находятся месторождения кристаллов, которых нужно добыть восемь тысяч. Из-за этого приходится все время приглядывать за рабочими и регулярно эвакуировать их на безопасные платформы. И это не считая постоянных набегов зергов.

Нечто подобное происходит практически в каждой миссии. Но приз зрительских симпатий, судя по всему, получает небольшая субкампания за протоссов (поданная как бы в прошедшем времени, через кристалл воспоминаний Зератула) и миссия «Звезда экрана», где вам предстоит разрушить чуть ли не полгорода в теле гигантского робота по имени «Один».

Счастье для всех

В Blizzard, безусловно, работают отличные геймдизайнеры, но не менее эффективно у них получается давить массой. Несмотря на то что Wings of Liberty — это всего лишь треть от всего StarCraft 2, контента в этой игре столько, что хватило бы на десяток стратегий классом поменьше.

На прохождение всех двадцати шести миссий запросто может уйти больше двадцати часов. Однако даже без учета мультиплеера это число можно

Осторожно, лава поднимается. Задание «Песочница дьявола» учит быстро поднимать здания терран и эвакуировать войска на возвышенности.

Помимо апгрейдов базы, в Арсенале можно приобрести по два улучшения для каждого доступного юнита. За большие, понятно, деньги.

смело умножать на два — за один заход увидеть все точно не получится. Взять хотя бы систему исследований: выполняя дополнительные задания на картах, мы получаем специальные очки, которые символизируют наш прогресс в изучении зергов и протоссов. Как только их набирается определенное количество — игра предлагает разблокировать одно из двух улучшений.

Например, можно приобрести специальный апгрейд для командного центра, который превращает его в тяжеловооруженную планетарную крепость. Альтернатива — садистская огнеметная турель, способная превратить толпу зергов средней величины в груду дымящейся плоти. Также в программе — пантеры-роботы и специальный агрегат, позволяющий контролировать зергов. Таким образом, на протяжении всей кампании вы собираете свой собственный сет из улучшений и получаете отличный стимул пройти игру еще раз — с другим набором бонусов тактика прохождения может радикально измениться.

Финальный довод в пользу переиграбельности Wings of Liberty — сюжет. Не раз и не два на протяжении кампании вам предложат сделать выбор и поддержать одну из противоборствующих сторон. Ваше решение влияет на расклад сил на поле боя, на награду и почти всегда — на состав команды Рейнора: не исключено, что после оглушительной победы с кем-то из сюжетных персонажей придется проститься навсегда.

Цирк уехал

А вот что касается самого сюжета, то тут все непросто. Главная новость — изменилась форма подачи. Разработчики отказались от театра говорящих голов из первой части и заменили его размеренной мхатовской постановкой с почтительными паузами между репликами. В Blizzard очень хотят донести до нас каждую изреченную персонажами мысль, для чего даже придумали специальный ачивмент за полное прослушивание всех сюжетных диалогов.

Стоит ли за этим гнаться — честно говоря, большой вопрос. Декорации флагманского крейсера «Гиперион», на котором происходят все сюжетно значимые события, часто заслоняют собой действие на авансцене. В Wings of Liberty нам вроде бы говорят о необходимости поиска каких-то древних протосских артефактов; о том, что Рейнор неспроста пьет горькую, что Королева Клинков Сара Кэрриган должна обязательно выжить. Что, в конце концов, грядет апокалипсис. А в памяти почему-то оседают только мелкие житейские детали: огромный робот «Викинг» в ангаре, смешные перебранки ведущего новостей Донни Вермиллиона с корреспондентом Кейт Локвелл, винтажный музыкальный автомат под потолком и распутная девица, изображенная на плече скафандра Тайкуса Финдли.

Возможно, так происходит потому, что дизайнеры в Blizzard работают лучше, чем сценаристы. Герои вроде бы обсуждают важнейшие вещи, делятся сокровенными тайнами и страхами, но используют для этого настолько ненатуральные реплики, что за них даже становится как-то неудобно. Персонажи то и дело вставляют неуместные замечания, со сложными лицами зачитывают фразы, подсмотренные в очередной «боевой фантастике»... Эффект получается престранный: «Гиперион» и его обитатели выглядят очень круто и дорого, но наблюдать за ними совершенно неинтересно.

К тому же «Гиперион» как будто стоит на месте: в игре практически нет роликов о перемещениях флота от планеты к планете. Создается неловкое впечатление, что корабль — это центр вселенной, а весь космос, как в докоперниковские времена, движется вокруг него.

Знакомьтесь, «Один». Конечно, копья Гунгнир, как у одноименного скандинавского бога, у него нет, но рагнарок можно устроить и без него.

РАШ НА РАШ НЕ ПРИХОДИТСЯ

ДВА СЛОВА О ТОМ, ЧТО ПРОИСХОДИТ В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ STARCRAFT 2

Выход StarCraft 2 для киберспортсменов сродни появлению новых шахмат: нужно заново учиться, как ходят фигуры, и выдумывать тактики с нуля. Несмотря на шлифовку бета-тестом, нынешнюю картину мультиплеера WoL можно назвать угловатой. На третью неделю после релиза игрокам-терранам доставались 59% побед в Battle.net. Все из-за быстро найденной связки «морпехи — мародеры — медики», способной уже на 7-10-й минуте ультимативным табуном вбежать на позиции оппонента. Впрочем, до этих минут может и не дойти. В SC2 уже появились свои «детские маты», такие как атаки зерга через нидус-канал или телепортация юнитов в тыл через ловко запрятанный пилон протоссов.

Единственное спасение от подобных тактик-насмешек — постоянная разведка. Разборки зергов и терран бывают весьма интересны, но в настоящий момент, по мнению многих, гиблинги вносят в игру долю несбалансированности. А все из-за возможности уже на первых минутах схватки взорвать к чертям всю оборону противника на рампе. В открывшийся проход молниеносно устремляются зерлинги и довершают дело маленькой кровавой баней.

Играя против протосса, необходимо постоянно контролировать воздух. Излучатели пустоты строятся слишком рано, чтобы отбить атаку малой кровью. Если не хотите участвовать в акции «тайд и кипячение» — советуем не жалеть ресурсов на защитные башни. Будучи зергом, любым способом не давайте протоссу развиваться, а играя землянами, давите его пехотой. Бронированные мародеры с замедляющими патронами при поддержке EMP-волны призраков, которые лишают протоссов изначальных защитных полей, способны решить дело за минуту.

■■■

При желании придраться к StarCraft 2 довольно легко: диалоги надуманны, сюжет лоснится от пафоса, а графика, если не считать фирменных спецэффектов вроде «миллион зергов сжирает все живое на карте», отстает от конкурентов. Но попробуйте, пожалуйста, объяснить все это миллионам восторженных корейцев, многим из которых StarCraft успешно заменяет личную жизнь. Рискните покритиковать Wings of Liberty перед лицом нескольких сотен людей, которые толкались в ужасной давке на мероприятии, посвященном старту продаж игры в России. Попробуйте, наконец, убедить в несостоятельности этой игры сотрудников нашей редакции, которые в полном составе ушли в StarCraft 2 с головой на несколько дней...

StarCraft 2 — это игра, без шуток, *эпических* масштабов, и у ее авторов найдется что предложить практически любой категории игроков. Даже тем, кто не любит стратегии. Даже тем, кто не жалует фантастику. В Wings of Liberty будут играть все. При свете дня и во мраке ночи, вместо уроков, пар, еды, сна, секса, наркотиков и рок-н-ролла. В болезни и в здравии, пока выход следующей кампании — за зергов — не разлучит нас.

ПЕРЕВОД: Локализация от «**1С-СофтКлаб**» точно войдет в историю как самая подробная и глубокая в РФ по игре AAA-класса. В русской версии Wings of Liberty ничто не выдает ее заокеанского происхождения. Кириллица, словно зерговский крип, проникла везде — вплоть до галогеновых вывесок на зданиях и бейджей персонажей. Качество перевода — на высоком уровне. Актеры, конечно, иногда фальшивят, но в целом русскоязычное издание StarCraft 2 можно брать, не опасаясь за собственное душевное здоровье. Тем более что выбора все равно нет — английская версия в комплект не входит. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: **90%**

ДОЖДАЛИСЬ?

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ:

ПРАВО НА ЛЕВО

Весной этого года Blizzard объявила, что в некоторых странах, в том числе и в России, StarCraft 2 будет распространяться по подписке. Согласно официальной информации, «CD-упаковка, в стоимость которой входит право играть в StarCraft 2 в течение 120 дней, будет продаваться по цене 499 руб., а DVD-упаковку с годовой подпиской можно будет приобрести за 999 руб. Кроме того, электронную версию игры можно загрузить с официального сайта игровой службы Battle.net. В этом случае предлагается два варианта оплаты игрового времени: в течение 120 дней — 499 руб., неограниченный срок — 1799 руб.»

Читатели неоднократно спрашивали, что думает редакция «Игромании» об этой ситуации. Однако, поскольку у сотрудников журнала не нашлось для этого цензурных слов, мы обратились за комментарием к Дмитрию Цвиркунову, управляющему партнеру юридической компании Legis Virtus.

От автора. Настоящая врезка носит характер правовой позиции, и любые нижеследующие выводы в силу объективных причин являются лишь обоснованными предположениями и не могут быть использованы для каких-либо претензий к автору данной врезки. Данная правовая позиция может не разделяться моими коллегами и судебными органами. И небольшая рекомендация: проверка данной правовой позиции на практике в суде может закончиться в том числе отзывом всей партии дисков, так что во избежание священных войн и преследований фанатами — оставим теорию теории.

Редакцией журнала передо мной был поставлен вопрос о правомерности модели распространения игры StarCraft 2: Wings of Liberty (далее — Игра) на территории Российской Федерации.

Для этого были проанализированы Лицензионное соглашение с конечным пользователем StarCraft 2: Wings of Liberty (далее — EULA), Соглашение об условиях использования Battle.net (далее — Соглашение) и условия приобретения физической и электронной копий Игры.

О модели распространения

Необходимо выяснить и оговорить два ключевых момента: платность клиента Игры, устанавливаемой на ваш компьютер, и платность доступа к серверам Battle.net.

Тезис №1: сам клиент Игры является платным в рамках условий распространения. Это подтверждается механикой приобретения физического носителя с Игрой (CD- и DVD-диски) и невозможностью получить загружаемую электронную копию с игрой до момента оплаты.

Тезис №2: для российских пользователей доступ к серверам Battle.net также является платным, что прямо установлено моделью распространения Игры в РФ. При этом подчеркну невозможность использования клиента Игры в отрыве от доступа к серверам Battle.net.

Тезис №3: доступ к серверам Battle.net является дополнительной услугой. Тезис проистекает из положений пункта 2 раздела 7 Соглашения, который указывает, что «*у вас есть право в любой момент прекратить пользование данной Услугой путем прекращения любого использования ее сервисом за исключением приобретенных на Услуге продуктов. Вы можете в любое время удалить зарегистрированную на вас Учетную запись...*». Следовательно, Соглашение прямо разделяет предоставление доступа к серверам Battle.net и использование скачиваемых клиентов Игр.

Оговорка к тезису №3: Соглашение предусматривает приоритет EULA, однако потребитель вправе настаивать на применении наиболее благоприятных для него толкований и норм договора.

Отсюда вывод: приобретение клиента Игры обусловлено обязательным приобретением доступа к серверам Battle.net.

Это является прямым нарушением пункта 2 статьи 16 закона РФ «О защите прав потребителей», который прямо запрещает «*обусловливать приобретение одних товаров (в данном случае клиент Игры)*

обязательным приобретением иных товаров (работ, услуг) (в данном случае доступ к серверам Battle.net)».

Далее, пункт 3 той же статьи гласит, что «*продавец (исполнитель) не вправе без согласия потребителя выполнять дополнительные работы, услуги за плату. Потребитель вправе отказаться от оплаты таких работ (услуг), а если они оплачены, потребитель вправе потребовать от продавца (исполнителя) возврата уплаченной суммы*».

О EULA

К сожалению, объем данной врезки не позволяет показать все юридические прелести EULA к Игре, так что я остановлюсь на самом гротескном и забавном.

Пункт «а» раздела 3 EULA, посвященный редактору карт, предлагает вам признать и согласиться с тем, что все карты, уровни или иной контент, созданный или видоизмененный посредством редактора карт, остаются и будут оставаться в исключительной и неограниченной собственности компании Blizzard.

Не соглашайтесь. Это вам позволяют сделать статьи 1260 и 1265 Гражданского кодекса РФ, так как, во-первых, созданные карты будут являться производным произведением. И во-вторых, отказ от права авторства и права автора на имя ничтожны (т.е. безосновательны). Передача же ваших исключительных прав на произведение по лицензионному договору требует заключения отдельного письменного договора, а принудить к отчуждению ваших исключительных прав на производное произведение невозможно.

Далее, один из самых интересных моментов. Раздел 8 EULA предлагает согласиться со следующим: «*Во время работы Игра может проверять оперативную память вашего компьютера на наличие несанкционированных сторонних программ, работающих одновременно с Игрой... В случае если Игра обнаруживает несанкционированную стороннюю программу, она может (А) передать информацию компании Blizzard, включая, помимо всего прочего, название вашей учетной записи*».

Учитывая тот факт, что при создании учетной записи на сайте Battle.net вы должны предоставить информацию о своем имени, фамилии, месте жительства и, если вы приобрели электронную копию Игры, данные о вашем банковском счете, происходит, по сути, трансграничная передача персональных данных, что сулит массу проблем с Роскомнадзором.

К разделу 8 EULA добавляется раздел 11, позволяющий Компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard обновлять Игру, включая ее клиентскую часть, установленную на компьютере пользователя, без его ведома. И вы в соответствии с данным разделом предоставляете компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard разрешение осуществлять или устанавливать такие исправления, обновления и модификации.

Самым удивительным является то, что неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации, то есть информации на машинном носителе, в электронно-вычислительной машине (ЭВМ), системе ЭВМ или их сети, если это деяние повлекло уничтожение, блокирование, модификацию либо копирование информации, нарушение работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети, совершенное группой лиц по предварительному сговору или организованной группой либо лицом с использованием своего служебного положения, а равно имеющим доступ к ЭВМ, системе ЭВМ или их сети, является составом части 2 статьи 272 Уголовного кодекса РФ, предусматривающим лишение свободы до 5 лет для руководства компании и конкретных лиц, внесших указанные модификации.

Оговорюсь, что данный пример является лишь умозрительным и не предполагает каких-либо конкретных претензий к руководству компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard. ■

РАЗБРОС МНЕНИЙ

РЕДАКТОРЫ «ИГРОМАНИИ» ДЕЛЯТСЯ СВОИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ STARCRAFT 2

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

ИЗДАТЕЛЬ

Все, к чему прикасается компания Blizzard, превращается в золото — и StarCraft 2 прямое тому подтверждение. Может, это и не величайшая игра нашего времени, но это совершенно точно самая лучшая на земле игра своего жанра. Теперь понятно, над чем авторы работали все эти годы: за двенадцать лет со времени выхода первой части формула «терраны — протоссы — зерги» была сбалансирована до идеала, а знакомая уже не первый десяток лет RTS-механика с ее кликами и горячими кнопками оказалась доведена до совершенства.

StarCraft 2 — это платиновый эталон стратегии наших дней, игра, которая в одиночку прямо на наших глазах возрождает моду на целый жанр. Фирменный близзардовский мультиплеер, динамичная и неожиданно увлекательная сюжетная кампания, знакомый, узнаваемый дизайн — все главные элементы игры сделаны просто на отлично. Банальная мысль, но ради такого результата стоило ждать все эти годы.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Для меня однопользовательская кампания StarCraft 2: Wings of Liberty — это даже не совсем стратегия. Скорее экшен с элементами RTS. Здесь почти никогда не приходится долго и муторно отстраивать базу и собирать огромную армию — вместо этого всегда можно сосредоточится на поставленной задаче и постараться решить ее самым элегантным способом.

Да и сами задания мало напоминают классические RTS-миссии: ну какая же это стратегия, когда вас в одной миссии просят небольшой ударной группой уничтожить следующие по маршруту вражеские поезда, потом отправляют на огромном роботе разносить чуть ли не полпланеты, а еще через некоторое время в обличье Зератула посылают практически в одиночку выносить толпы врагов, используя спецспособности. Да еще между миссиями дают передышку: можно поговорить с персонажами, проапгрейдить базу и юниты, послушать новости... Если бы не задания с ущербной логикой и топорно срубленные персонажи, все было бы вообще идеально.

ГЕОРГИЙ КУРГАН

РЕДАКТОР ИГРОВОГО РАЗДЕЛА

Признаюсь честно: играми Blizzard я переболел еще во времена Warcraft 3, поэтому Wings of Liberty я совершенно не ждал. Подумаешь, еще один StarCraft, снова этот похмельный Рейнор и зеленорожая Кэрриган, снова раш тараканами и маленькие транспортные корабли, в которые почему-то влезает четыре танка аналогичных размеров. На бумаге тот же Dawn of War, с его кровавыми разборками и космическими демонами, выглядел значительно привлекательнее.

Однако в Blizzard все-таки работают волшебные люди: они могут заставить играть в RTS человека, который на дух не выносит RTS, и это дорогого стоит. Каждая сюжетная миссия намертво врезается в память: зомби-хоррор в колониях, оборона караванов, грызня с протоссами за порталы — в каждом задании StarCraft 2 предстает в совершенно ином свете. Помнится, когда Blizzard объявили, что собираются разбить игру на три отдельные части, многие игроки просто-таки выли от недовольства. Сейчас стало понятно — если бы разработчики выпустили игру, в которой было бы *три* кампании, подобных Wings of Liberty, — все просто захлебнулись бы. От счастья.

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР САЙТА «ИГРОМАНИЯ.РУ»

Люди, ругающие StarCraft 2, забывают, что ничего похожего не появлялось уже много лет. В последнее время RTS переживали постжанровый период: границы, заданные классическими стратегиями, размывались. А StarCraft 2 — вызывающе старомодная игра, все важные изменения в ней скрыты «под капотом» и относятся к области тонкой настройки механики.

И это прекрасно! За двенадцать лет мы уже успели подзабыть, что такое настоящая стратегия в реальном времени, какой мы впервые узнали ее во времена Dune 2 и Warcraft: внешне простая и ненапряжная, но в то же время предоставляющая свободу выбора тактических решений. Но самая важная особенность StarCraft 2, о которой я не устаю твердить с самого старта продаж, — это стремление развлечь игрока, постоянно подбрасывая необязательные задания. Практически любую миссию можно пройти как в лоб, выполнив основную задачу, так и с небольшими перерывами на сбор протосских артефактов, уничтожение бруталисков и спасение беженцев от инопланетного карательного флота. Оставив в неприкосновенности классическую формулу StarCraft, авторы продолжения сумели сделать игру более динамичной и увлекательной, заставляя вас двигаться и не давая закиснуть на базе, пока вы набираете армию для победного раша. И это только в одиночной кампании, а ведь есть еще и мультиплеер!

HALO
REACH

В продаже с 17.09.10

Помни, как рождалась легенда. Помни подвиг отважных героев перед лицом безжалостного врага. Помни тех, кто дал нашему миру шанс. ***Помни Рич.***

Halo® Reach. Игра об отчаянной битве, с которой начинается история Halo. В роли спецназовца из элитной команды «спартанцев» тебе предстоит любой ценой защитить Рич и спасти от ковенантов самую сокровенную тайну человечества – Землю. Тебя ждут новые миры, новые персонажи, новое оружие, новая техника и самое главное – новый игровой движок. ***Закажи игру прямо сейчас и получи эксклюзивный код активации легендарного шлема «спартанцев»:*** **xbox.com/ru/haloreach**

*Для активации кода необходимо наличие подписки на сервис Xbox LIVE. Xbox LIVE будет доступен в России начиная с ноября 2010 года. Шлем доступен со дня выхода игры. Предложение действительно в течение ограниченного срока у участвующих в акции розничных распространителей по мере наличия. Подробная информация у распространителей. Bungie и логотип Bungie являются зарегистрированными товарными знаками и используются с согласия владельца (Bungie LCC). Все права защищены. Реклама

BUNGIE Microsoft game studios XBOX LIVE

16+ www.pegi.info

XBOX 360.

Jump in.

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Жанр
Экшен
Издатель
Square Enix
Разработчик
IO Interactive
Похожесть
Kane & Lynch: Dead Men
Army of Two
Серия Manhunt
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.kaneandlynch.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,6 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Башкиров

Кейн и Линч, двое помятых мужчин со скверно выбритыми лицами, — одни из самых правдоподобных героев экшенов и вообще боевиков. В **Kane & Lynch: Dead Men** датчанам из **IO Interactive** удалось донести до нас предельно простую мысль: даже у самых крутых и брутальных киллеров есть точка надлома, пройдя через которую они превращаются в вопящих дурным голосом истеричек.

При всей своей эксцентричности (один герой — приговоренный к смерти наемник, другой — психопат, цинично прикончивший собственную жену) Кейн и Линч выглядели максимально естественно именно потому, что не пытались играть в Шварценеггера и сохранять каменные лица в критических ситуациях. Казалось, что против них ополчился весь мир, и они вели себя подобающим образом. Под обстрелом — выли во всю глотку, не прекращая огня, в остальное время — крыли друг друга благим матом (не столько из-за взаимной неприязни, сколько потому, что нервишки *уже не те*), пытались найти оправдание событиям из своего противоречивого прошлого и построить хоть какие-то планы на очень неопределенное будущее.

...а в этом самом будущем на них охотятся несколько тысяч разгневанных китайцев, их пытают канцелярскими ножами, гоняют по Шанхаю без штанов и выкладывают запись происходящего на YouTube. Любой другой на их месте давно бы сошел с ума от прессинга, взял в руки пистолет и начал палить во все, что движется. Загвоздка в том, что для Кейна и Линча такое поведение — и так уже норма.

Факты и артефакты

Kane & Lynch 2: Dog Days начинается в утробе чужого города. Кругом малопонятные вывески с иероглифами, угрюмые многоэтажки-развалюхи, все прохожие — улыбающиеся ки-

Подвернувшиеся под руку огнетушители и канистры с бензином можно использовать в качестве импровизированных гранат. Толку немного, зато Кейн и Линч никогда не промахиваются по брошенным снарядам.

К каждому второму скриншоту из игры хочется сделать извиняющуюся подпись: мол, это не в типографии проблемы, это графика такая... фигня! В самой игре в таких ситуациях еще и стрелять приходится.

Без возможности съездить противнику ногой по лицу бывает очень несладко. Например, если у вас в обойме кончатся патроны, от этих доберманов придется разве что убегать. К счастью, встречаются они всего пару раз за игру.

Виртуальный оператор настолько эффективно имитирует ходьбу, что когда герои смотрят в экран — невольно вздрагиваешь: кажется, будто это ты лезешь в их частную жизнь и смотрят они лично на тебя.

тайцы в белых рубашках с коротким рукавом. Это Шанхай, очень своеобразный мегаполис с населением в 19 млн человек...

В Dead Men, мы путешествовали по всему миру, успели побывать в Токио, Гаване и венесуэльских джунглях. В сиквеле все действие происходит в одном мегаполисе. Но это один из самых красивых и реалистичных городов, когда-либо показанных в компьютерных играх. Разработчики специально делали акцент на том, что собираются показать нетуристический Шанхай. И действительно, среди декораций — ульи-трущобы, занюханные забегаловки, какие-то третьесортные магазины электроники и подпольные фабрики по пошиву штанов с лампасами. Со временем действие переносится на крыши (вдали видны светящиеся небоскребы и подъемные краны), ну а закончится все это вертолетной дуэлью вокруг гигантского иероглифа.

Может быть, ночной Шанхай и не производил бы такого сокрушительного впечатления, если бы мы смотрели на него с обычной, удобно подвешенной над плечом главного героя камеры, как в первой части игры, или из окна такси, как в **GTA 4**. Но в Kane & Lynch 2 разработчики сделали все, чтобы картинка походила на пережатый ролик с YouTube.

Красота Шанхая воспринимается ВОПРЕКИ летящему в камеру дождю, световым отблескам (от ярких источников света по экрану проходит характерная для дешевых камер фиолетовая полоса) и любовно воссозданным артефактам компрессии изображения. В самых экстремальных игровых моментах картинка превращается в нагромождение пикселей, камера заляпана пятнами крови, о происходящем можно догадываться только по диким воплям персонажей.

При обычной подаче материала сеттинг Kane & Lynch 2 был бы просто красивым — документальная YouTube-манера делает город сверхреалистичным, а любой недостаток движка оказывается ловко скрыт фильтрами. Отчаянно раскачивающаяся камера едва-едва поспевает за бегущими героями, картинка оказывается то засвеченной, то не в фокусе... Если в **Manhunt** изображение было стилизовано под реалити-шоу (где все-таки используются профессиональные камеры и квалифицированные операторы), то в Kane & Lynch 2 все снято на виртуальный iPhone в руке увязавшегося за Кейном и Линчем виртуального любителя.

Святые из трущоб

С игровой частью разработчики обошлись уже без всяких изяществ: отрезали все лишнее, подтянули остальное до более-менее современных масштабов и получили экшен-болванку с укрытиями. Предельно линейные уровни состоят из коридоров и открытых пространств, которые нужно как можно быстрее форсировать. Между ними, в свою очередь, встречаются оборудованные специально разрушаемыми укрытиями залы, где нужно перестрелять всех бандитов, полицейских и спецназовцев, подаваемых аккуратными порциями по 5-6 человек.

В укрытие персонажи теперь ныряют по нажатии специальной клавиши (в первой части это делалось автоматически, что было крайне неудобно), а сраженный пулей герой может успеть самостоятельно отползти в приглянувшийся ему угол (в оригинальном Kane & Lynch приходилось ждать помощи напарника). Помимо этого разработчики избавились от всяких претензий на тактику: в первой части можно было передавать друг другу оружие и управлять командой наемников, в сиквеле Кейн и Линч воюют каждый за себя и должны справиться со всем Шанхаем без посторонней помощи (не считая случайных попутчиков).

В этой игре совсем нет ближнего боя (довольно-таки бесполезная способность брать заложников становится еще более бесполезной, когда тебя травят собаками) и подлинного командного взаимодействия: хотя Кейн с Линчем и поднимают совместными усилиями двери, это чисто декоративная опция. Но немногочисленные составляющие игровой механики безупречно согласованы — даже если вас подстрелили и вы истекаете кровью на земле, все равно остается возможность сменить опустошенную винтовку на заряженную, расстрелять торжествующего врага и отползти в укрытие...

Плечом к плечу

Как и раньше, лучший способ играть в Kane & Lynch — это проходить его в кооперативе. При игре в одиночку теряется смысл немногочисленных развилок, где Кейн идет налево, Линч — направо, и герои поддерживают друг друга перекрестным огнем через внутренний дворик китайского многоквартирного комплекса. AI-напарник бессмертен и со своей частью работы справляется, но тактической поддержки от него не дождешься.

Что касается прочих мультиплеерных режимов, то новости следующие. К специфическому многопользовательскому режиму Fragile Alliance из первой части («награбить денег из банка, отбиться от полиции и уехать на фургоне, перестреляв при этом как можно больше напарников») добавлены режимы Undercover Cop (все то же самое, но один игрок среди бандитов должен предотвратить ограбление) и Cops & Robbers (игра в две команды). Все три вида мультиплеера довольно примитивные, но это до сих пор единственная игра, правила которой поощряют убийство игроков своей же команды.

В ограбление банка можно играть и в одиночку, в режиме Arcade, но смысла в этом еще меньше, чем в одиночном прохождении основной кампании. На этом перечисление ключевых отличий механики второй части от первой можно считать исчерпанным.

Мой друг Джеймс Линч

По задумке авторов этих точечных правок должно было хватить, чтобы игроки не раздражались и смогли сосредоточиться на сюжете и непростых взаимоотношениях героев. Однако на деле все оказалось не так-то просто.

В первой части главным героем был Кейн, профессиональный наемник, а психованный гангстер Линч со своими эпизодическими вспышками безумия играл роль генератора

Три Шанхая

Как и любой современный мегаполис, Шанхай — город неоднозначный. За 10 глав Kane & Lynch 2 на него можно посмотреть во всех возможных ракурсах...

Туристический Шанхай

«В Шанхае около 19 миллионов жителей (а по неофициальным подсчетам — гораздо больше), ищущих себе нишу в новой китайской экономике. Для большинства (богатых, бедных, иммигрантов, среднего класса) Шанхай — это тяжелая работа без отрыва от мобильного телефона». «Шанхай (путеводитель по городу)», Кристофер Питтс и Дэниэл Маккрохан, 2010 г.

«Уличные знаки в Шанхае выполнены на китайском и английском. Улицы такие длинные, что практически каждое название предваряется словом «северная», «южная», «восточная», «западная» или «центральная».
«Шанхай (путеводитель по городу)», Дамьен Харпер, 2008 г.

«Утром на набережной Вайтань можно увидеть, как местные жители выполняют упражнения с мечом. Вечером отсюда открывается удивительный вид на небоскребы Нового Пудонга на другой стороне реки».
«Пекин и Шанхай», DK Publishing, серия Eyewitness Travel Guides, 2009 г.

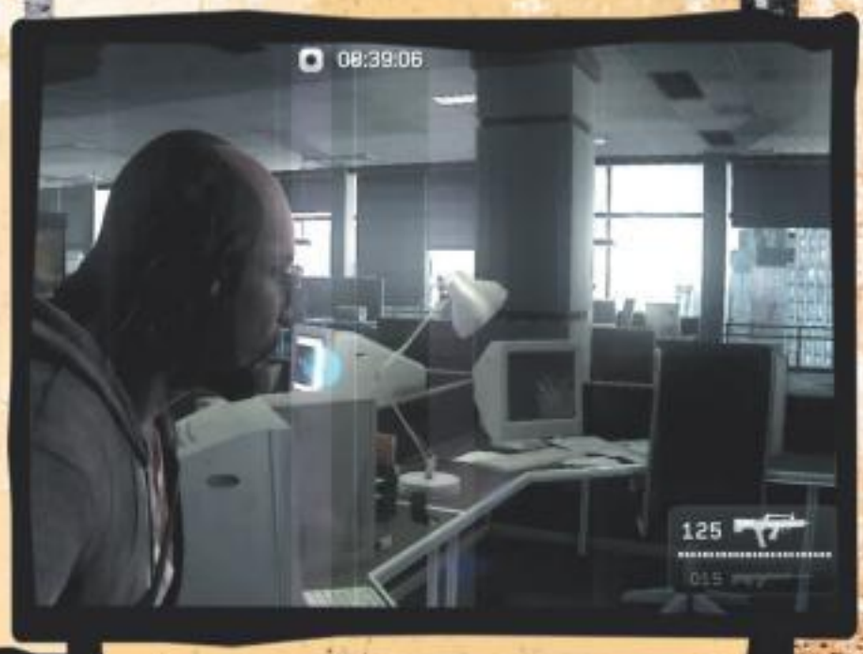
Настоящий Шанхай

«Если Бог позволит Шанхаю существовать, то ему стоит извиниться перед Содомом и Гоморрой». — Шанхайский миссионер». «Шанхай: восход и падение декадентского города в 1842-1949 гг.», Стелла Донг, 2001 г.

«Лихая атмосфера «Восточного Парижа» 30-х сохранилась и по сей день — особенно после наступления темноты, когда на полную мощность начинают работать рестораны, коктейльные бары и задымленные джаз-клубы. На южном конце набережной Вайтань находится Шанхайский клуб, родина местной мафии».
«Time Out: Шанхай» (серия Time Out Guides), 2008 г.

«Многие компании, занимающиеся выпуском одежды и обуви, обвиняют в создании «потогонных мастерских» в азиатских городах с дешевой рабочей силой. Шанхай — не исключение. Но в связи с летними забастовками власти КНР повысили минимальную заработную плату в 30 провинциях. Самая высокая минимальная зарплата по стране установлена в Шанхае и составляет 1120 юаней или 160 долларов США».
Сайт Expat Shanghai, www.expatsh.com

Деловой Шанхай



«В крупном китайском мегаполисе (вроде Шанхая или Пекина) средняя зарплата офисного работника составляет 2000-3300 юаней в месяц (порядка 300-500 долларов США). Зарплата руководящего менеджера — 7000 юаней (около 1000 долларов). Средняя зарплата по Шанхаю — 1300 юаней или 200 долларов».
Сайт City Weekend (www.cityweekend.com.cn/shanghai)

«В Шанхайском всемирном финансовом центре, строительство которого завершается этим летом, офисы будут занимать семьдесят этажей из ста одного, а приходить на работу в здание Мори (так его называют в честь разработчика — японской компании Mori Building Corporation) будут двенадцать тысяч служащих».
«Шанхай: архитектура величайшего городского центра Китая», Джей Придмор, 2008 г.

Возможность расстреливать небоскребы из вертолета — одна из тех сцен, которых вам гарантированно будет недоставать в первой половине игры. Раньше что-то вроде этого случалось в Kane & Lynch на каждом уровне.

На ближних дистанциях стрельба вслепую в Kane & Lynch 2 мало чем отличается от прицельной. Это не та игра, в которой нужно экономить патроны!

неприятностей. Сюжет Dog Days целиком посвящен Линчу — Кейн здесь нужен как автор пары забавных комментариев и оболочка для второго игрока в кооперативном режиме.

Линч честно пытается адаптироваться к жизни в Шанхае и становится чуть ли не семейным человеком. Чтобы улучшить свое материальное положение, он затевает простую вроде бы сделку по продаже оружия, по старой дружбе зовет в подельники Кейна, а потом, конечно, что-то идет *не так*. Снова убийство дочки криминального авторитета, снова похищения близких людей...

Вроде бы все по-старому, но почему-то в первой части игры проникнуться сюжетом никак не получается. Во-первых, дело в перемене ролей между героями: Линч гораздо эффектнее выглядел в роли трагикомического героя, а Кейн, в свою очередь, не годится на роль болтливого, но бесполезного партнера. В результате все драматические реплики на этот раз достались волосатому шизофренику: пока загружается очередной уровень, Линч ведет по телефону трогательные переговоры со своей подружкой, а во время особо жарких перестрелок уговаривает себя: «Спокойно, Линч, ты уже большой мальчик, ты знаешь, как выпутываться из таких передряг». Кейн в это время бегает где-то сзади и скандирует что-то вроде «Нас обложили!» и «Рвем когти!» — на втором плане ему явно нечем заняться.

Во-вторых, те жалкие неприятности, в которые попадают наши герои, не идут ни в какое сравнение со штурмом тюрьмы с участием карьерного самосвала из Dead Men. Во время автомобильной поездки на героев нападают китайские бандиты, герои отстреливаются. Вслед за бандитами подтягивается полиция, окружает героев на складе, герои отстреливаются. Сбежав со склада, герои примерно две с половиной секунды спокойно сидят в ресторане, но тут в ресторан врываются наемные убийцы — и снова надо отстреливаться...

Внимание, спойлер!

Полный сюжетный переворот происходит в шестой главе, когда Кейн и Линч попадают в лапы китайской мафии (ВНИМАНИЕ! Ниже начинаются спойлеры!). В силу ряда обстоятельств Линчу пришлось нокаутировать Кейна непосредственно перед пленением — и теперь совершенно голый, изрезанный Линч выбирается из мусорного контейнера, ковыляет по коридорам, оглашаемым дикими воплями пытаемого Кейна, душит палача и освобождает напарника...

«Никогда меня больше не бей», — спокойно говорит ему обнаженный, покрытый жуткими ранами Кейн.

С этой, почти тарантиновской сцены начинается настоящий ад кромешный, которого мы и ждали от этой игры. Сверкая голыми (пикселизированными) задницами, Кейн с Линчем выносят половину шанхайской полиции и спецназа, крадут случайную одежду, расправляются с бывшими подельниками, убивают половину китайской армии, угоняют вертолет, разносят из пулеметов офисное здание, уничтожают китайскую мафию в сотрясаемом взрывами здании с выбитыми окнами и колышущимися на ветру портьерами, бегают по ночном шанхайскому аэропорту (со светящимися в отдалении терминалами и самолетами — точно как в финале фильма «Схватка»), угоняют самолет...

■■■

В первой половине Dog Days нет ничего, кроме отличного дизайна уровней и стильных помех на экране — этого, конечно, мало. Зато на фоне финальных похождений забинтованных и нелепо одетых (Линч в толстовке с австралийским флагом на спине, Кейн в гавайской рубашке) героев становится очень заметно, насколько тусклыми и лишенными индивидуальности были все предыдущие миссии. Хотя раньше мы занимались точно такими же вещами, нас не подстегивала электрическая плеть сюжета, мы не болели за героев, Шанхай еще не казался нам кошмарной сюрреалистической тюрьмой, из которой во что бы то ни стало надо вырваться... Все было бы просто великолепно, — но перед этим разработчики совершенно напрасно потратили половину игры.

Фанаты первой части, конечно, купятся на драматические реплики и фирменные перебранки. Но только потому, что они уже знают, кто такие Кейн и Линч, через что им пришлось пройти и почему они так нервничают, оказавшись в штатной вроде бы ситуации для героев видеоигр (правильный ответ — потому что подобное случается с ними уже во второй раз, а им так хотелось выспаться). А вот те, для кого Dog Days станет первой встречей со знаменитым криминальным тандемом, могут посчитать Kane & Lynch 2 стильным, но довольно безалаберным экшеном от третьего лица. Мы рекомендуем им не спешить с выводами и подождать пару часов. Оно того стоит. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

IO Interactive так сильно увлеклись исправлением мелких ошибок оригинальной игры, что забыли придумать интересный сценарий для первой половины сиквела. Во второй половине они, конечно, исправляются, но половина аудитории к этому времени запросто может покинуть зал.

Оправданность ожиданий: 75%

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ALL POINTS BULLETIN

APB

Жанр Онлайновый шутер
Издатель Electronic Arts
Разработчик Realtime Worlds
Похожесть Counter-Strike, Crackdown, Grand Theft Auto 3
Мультиплеер Интернет
Платформа PC
Сайт игры www.apb.com

Александр Башкиров

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО 2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

По обещаниям разработчиков, скриншотам и даже первым минутам игры **APB** можно принять за исключительно многопользовательскую и онлайновую версию **Grand Theft Auto 4**. Но, несмотря на богатую родословную (**Realtime Worlds** сделали первый **Crackdown**, а ведущий разработчик компании Дэйв Джонс стоял у истоков серии **GTA**), APB не имеет отношения к современным криминальным симуляторам.

Представьте себе GTA 4, в котором все социальные аспекты вынесли в отдельный безопасный район, а две других городских карты отдали под бесконечную игру в казаки-разбойники. Или вообразите **Crackdown**, где нависшие над городом небоскребы исполняют чисто декоративную функцию, а все действие происходит в узких переулках, на складах и крышах одноэтажных домиков.

Чудеса в песочнице

На первый взгляд мир APB похож на полноценную виртуальную песочницу — довольно красивый городской пейзаж с неоном, рекламными плакатами, бредущими по своим делам пешеходами и неторопливым трафиком. Но вот всю эту сонную «Матрицу» прорезает первая молния онлайнового беспредела: при попытке перейти улицу вас сбивает грузовик, за рулем которого сидит татуированный панк в темных очках и кислотной футболке.

На территории каждого района находится порядка восьмидесяти вооруженных игроков, принадлежащих к двум враждующим фракциям. По умолчанию преступники и полицейские не могут друг друга застрелить — охотничий сезон начнется, когда вы возьметесь выполнять свою первую миссию, а до этого на свистя-

Детальная модель повреждений в APB отсутствует, целиться в голову смысла нет.

Вот так выглядит прохождение 98% миссий. Главное — занять удобную для кемпинга позицию первыми.

щие вокруг пули можно не обращать внимания. Исключение — игроки, достигшие заветного пятого уровня Престижа (для полицейских) или Дурной славы (для преступников), которые объявляются открытой мишенью для *всех* игроков другой воюющей стороны. Вообще Сан-Паро — город неблагополучный, вокруг столько свободно летающих гранат, взрывающихся автомобилей и неосторожных водителей, что вполне можно погибнуть в результате нелепого несчастного случая.

Мимо кортежами проносятся автомобили, из окон которых торчат пестро одетые молодцы, поливающие окрестности из автоматов Калашникова. Не менее дико разодетые личности охотятся друг на друга небольшими группами, снайперы занимают крыши окрестных магазинов и кинотеатров, их пытаются выкурить гранатами...

Боевые действия прекращаются столь же внезапно, как и начинаются: только что отчаянно пытавшиеся убить друг друга игроки спокойно рассаживаются по автомобилям и разъезжаются по своим делам. Чтобы примкнуть к общему веселью, достаточно присягнуть в верности любому из помеченных на карте NPC или присоединиться к группе, уже выполняющей какое-либо задание.

Городские акулы

На сегодняшний день в APB доступны две боевых карты: Financial District и Waterfront District. Теоретически, первая заточена под пешие миссии и перестрелки в городских лабиринтах,

Торчать из окна в APB не рекомендуется: чтобы выпрыгнуть из автомобиля, нужно сначала убрать персонажа внутрь и только потом выскочить из дверцы. Не успеете.

Спальный район

На кастомизацию персонажа и оборудования в APB можно потратить недели и месяцы — благо время игры в социальном районе бесплатное. Вокруг каждого терминала толпятся страждущие. Кто-то по винтику перебирает патрульный автомобиль (потом дело дойдет до покраски и артворка!), кто-то возится с музыкой (можно собрать простенькую мелодию, которую услышит убитый вами оппонент; преобладают элементарные темы из культовых восьмибитных игр), кто-то рисует собственный (или клановский) логотип, который потом можно нанести на одежду и на машину...

С одеждой тоже много возни — новые предметы экипировки нужно открывать и покупать в магазинах, из старых можно перекрасить и оформить под себя все, вплоть до белья и обуви. Если для работы с эмблемами и музыкой нужен определенный талант и прямые руки, то уж соорудить для персонажа приличное одеяние способен любой игрок (подсказка: любой персонаж круто смотрится в черном костюме, кедах и распущенном галстуке поверх футболки... даже женщины!). Паленые джинсы и прочие плоды своего творчества можно продавать на аукционе, а вырученными деньгами оплачивать игру в боевых районах.

За редким исключением (кастомизированное оружие и автомобили), все это не оказывает влияния на геймплей — застрелить человека в строгом костюме с шерифской звездой на лацкане столь же просто, что и полуголого фрика в трусах. Но в первом случае на спусковой крючок жмешь с уважением.

ДОЖДАЛИСЬ!

При аресте полицейский получает больше денег и Престижа, чем при убийстве преступника, а арестованный преступник респаунится дольше убитого. В настоящий момент парализующее оружие — настоящий бич асоциально настроенных игроков.

Хрупкость автомобилей + специфическая манера вождения начинающих игроков приводит к небольшим инцидентам на выезде из гаража.

а вторая — под автомобильные погони по автострадам и внутренностям огромного корабля. На самом деле в игре всего три вида миссий, которые мало чем отличаются друг от друга по технике выполнения: неважно, за кого вы играете, где все происходит и каких игровых высот вы сумели достичь. От вас требуется либо удержать чекпойнт, либо доставить объект из точки А в точку Б, либо выполнить чисто формальное действие в удаленной точке карты — надо секунд десять стоять неподвижно и давить клавишу action, а игра гордо называет это поджогом машины, сбором улик, рисованием граффити или рейдом на наркопритон.

Сюжетной нагрузки и разнообразия целей в APB не больше, чем в **Counter-Strike**. Все эти задания не более чем повод натравить одну группу игроков на другую в произвольно взятом участке карты. Имеются незначительные тактические тонкости — есть миссии на время и до определенного количества убитых соперников, а кемпинг в точке Б может оказаться эффективнее кемпинга в точке А. Многое зависит от знания маршрута, умения быстро забираться на крышу и добегать от точки респауна...

Но структура действия всегда одна и та же: получили задание, понеслись в условленное место, если успели раньше противника — занимаем выгодную позицию и выигрываем, если не успели — то, скорее всего, проигрываем.

Уличные перестрелки

Вся кастомизация в APB вынесена в отдельный тихий район (см. нашу врезку), где не стреляют и не пользуются автомобилями. В боевых округах можно либо брать сюжетные задания у NPC, либо искать приключений самостоятельно: преступники могут угонять автомобили, таранить магазины и трясти мирных жителей с целью ограбления, а полицейские — сообщать о совершении преступления, убивать или арестовывать преступников и... угонять угнанные автомобили.

Рано или поздно о вашей деятельности станет известно противнику, и он пришлет отряд для расправы... Это ВСЕ имеющиеся в игре занятия. Даже в Crackdown можно было исследовать верхние городские уровни, участвовать в гонках, собирать орбы. В APB исследовать нечего (хотя вокруг высятся всяческие башни и небоскребы, оба боевых района сугубо двухэтажные), участвовать не в чем (ну сколько можно грабить пешеходов?!), любое ваше действие завершается локальным дефматчем — кроме тех случаев, когда игра не смогла найти вам противника и миссия заканчивается в вашу пользу вообще без всякого сопротивления.

Вперед в прошлое

Перед нами всего лишь онлайновый шутер: пусть перестрелки происходят в городских декорациях, пусть спецназовцы и террористы приезжают на место побоища на разукрашенных и модифицированных автомобилях, пусть все участники красиво и разнообразно одеты, а после победы противник может сыграть вам мелодию из «Терминатора» (не поленитесь кастомизировать свою музыкальную тему)...

Это онлайновый шутер на последних технологиях 2001 года — физика автомобилей в игре на уровне **GTA 3** (у машин два дискретных состояния: целая и взорвавшаяся), нет системы использования укрытий или деления бойцов на классы, а выстрел в ногу равноценен выстрелу в голову (чего в наше время не увидишь даже в бесплатных корейских FPS).

Развития персонажа в игре тоже нет, есть система выдачи бонусов (вроде новых темных очков или кольца в нос), оборудования и оружейных модификаций в зависимости от количества выполненных миссий и заработанных денег. Когда и за что можно получить очередной мод, в игре не указывается, разработчики считают, что самой перспективы апгрейдов достаточно, чтобы игроки снова и снова выполняли убогие монотонные миссии.

Если вас устраивает бесконечная игра на одной и той же карте в Counter-Strike или Call of Duty: Modern Warfare 2, то вы вполне можете заработать в APB

В боевых районах APB есть только два вида не связанной с миссиями активности: пополнить боекомплект и починить автомобиль.

Детализация окружения в APB терпимая... по стандартам 2001 года!

Боевой урод

По улицам Сан-Паро разгуливают странно и очень странно одетые личности. Судя по всему, большинство игроков ставит себе задачей ошеломить соперника своим внешним видом — или хотя бы расцветкой...

Даже стандартное комбо (худиз и AK-47) в умелых руках может выглядеть круто...

Девушки в APB способны напугать и без оружия.

С оружием в APB ходят все, но с кобурами — только избранные.

Негры без темных очков в APB не встречаются в принципе.

Бандана на физиономии — частый модный аксессуар. Но грабить не помогает.

Длина снайперской винтовки в APB должна соответствовать длине ног снайперши.

Самое интересное на футболке лучше рисовать на спине — на радость преследующим врагам.

Многие не трудятся одеть своего персонажа выше пояса.

Не все игроки в APB — дальтоники. Некоторым даже ведомо понятие цветовой координации!

Но большая часть — все-таки дальтоники.

долгожданный AK-47 и не умереть при этом от тоски... но зачем вам в таком случае APB, когда кругом полно куда более совершенных онлайновых шутеров?

Онлайновая анатомия

В APB есть всего один интересный момент: это сам механизм организации миссий. Компьютерных соперников здесь нет — только живые, и для каждой миссии игра должна собрать (по возможности) одинаковое количество преступников и полицейских примерно равных способностей. Это первый онлайновый шутер, в котором матчмейкинг происходит не в онлайновом лобби, а прямо в игре, на ходу, из числа готовых команд и отдельных игроков-добровольцев.

Силы не всегда оказываются равны — на пятой минуте игры на вас могут навалиться четыре элитных клановца с модифицированным оружием. Но можно вызвать подмогу, и тогда... Весь APB держится на эскалации действия. При удачном стечении обстоятельств игра прогрессирует от индивидуальной дуэли к командной перестрелке, а от нее — к полномасштабной войне с участием десятков игроков и грандиозными массовыми погонями через полгорода, которые по динамике и напряжению могут поспорить с любым полицейским кинобоевиком.

Массовые битвы происходят крайне редко, — но в такие моменты идеального экшена становится понятно, ради чего задумывалась эта игра и какой потенциал в ней заложен. Как и в любой онлайновой игре, в APB можно многое поменять. Придумать новые, интересные виды миссий и занятия для уставших от дефматча игроков, внести изменения в движок, добавить свежие районы — и через пару лет получить вполне достойный многопользовательский проект, пользователям которого будет не жалко выкладывать 7 долларов за 20 часов геймплея (или 10 долларов за месяц игры — платить можно конвертированной игровой валютой, заработанной угоном автомобилей и продажей футболок на аукционе).

Вопрос только в том, не опустеют ли серверы уже через месяц-другой: люди могут просто уйти от однообразия. К APB прилагаются 50 часов игры в боевых районах, но даже с самым благоприятным матчмейкингом в ней становится абсолютно нечем заняться уже через 15-20 часов.

Реиграбельность	да
Классный сюжет	нет
Оригинальность	да
Легко освоить	да
Оправданность ожиданий:	50%

Дождались?

Смелая попытка взвалить на игроков функции полицейских и преступников в городском симуляторе. Но сам город пока сильно недоделанный.

Геймплей:	5
Графика:	7
Звук и музыка:	6
Интерфейс и управление:	7

Рейтинг

6,0

Выше среднего

R&S ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

Жанр
Квест
Ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Hothead Games
Похожесть
Серия Diablo
Серия Money Island
Torchlight
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.deathspank.com

Илья Янович

DeathSpank™

Пожалуй, никто не будет отрицать: Рон Гилберт крутой. Очень крутой. При упоминании игр, которые он создал или спродюсировал (среди последних, если вы не в курсе, **Total Annihilation** Криса Тейлора), сотрудники «Игромании» либо берут под козырек, либо впадают в экстатический транс, в котором могут пребывать часами.

Однако трудно не заметить, что с тех пор, как заглох его проект **Good & Evil** (был закрыт в 1999-м), Гилберт не сделал самостоятельно ни одной игры. Он консультировал, продюсировал, инспирировал, выступал в качестве «приглашенного профессора по обезьянологии», но напрямую в процессах разработки вроде бы не участвовал.

И вот теперь решился-таки вернуться — в титрах **DeathSpank** он указан в качестве дизайнера. В том, что за это время Гилберт не растерял свой талант и чувство юмора, у нас сомнений не было. Неразрешенным оставался один вопрос: насколько сегодняшний Рон Гилберт хорош в роли геймдизайнера?

Именем пафоса

Дефспэнк (в вольном переводе — Смертешлеп) — это гипертрофированный Герой, лезвие суда и гиря гнева, борец за правду и справедливость. Как и любой нормальный Герой, он ищет Артефакт и спасает Сирот. А богатыри этому миру как раз нужны — тут и Страшный Злодей, и Древние Проклятия. Герой берет тесак, Герой наряжается в доспехи, Герой не может бездействовать.

Вселенная DeathSpank — это ироничное фэнтези, которое по

Орки в кайзеровских касках — это еще что. Самые суровые противники в DeathSpank — антропоморфные олени.

Если героя притопчут, он возродится в ближайшем лесном сортире (они же играют роль телепортов), обронив немного золота.

Этих големов лучше сразу жечь: прихлопнут одним ударом.

Обратите внимание: несмотря на трехмерный движок, почти все декорации будто вырезаны из картона.

формальным признакам настолько похоже на фэнтези обычное, что сесть после этой игры за **Dragon Age** или **Demon's Souls** уже не получится: можно удавиться со смеху. Тут есть сказочные города, разбойники, ведьмы, горы и леса, подозрительное болото, пираты, драконы и подземелья. Есть торговцы, калики перехожие и напыщенные монахи. Есть склянки с зельями, магические посохи и дорогущие доспехи — словом, реквизит будто бы из **Morrowind** или **Baldur's Gate**.

Но DeathSpank — это игра Рона Гилберта. Он перемешал все основные RPG-понятия, перерисовал их и выставил в сатирическом свете, хотя от себя, кажется, ничего и не добавил: все эти забавные штампы и условности и так нам всем знакомы. Герой здесь именно Герой, плечистый детина с мечом. Проходы к сюжетно важным местам почему-то всегда закрыты. Ключей от самых аппетитных сундуков под рукой никогда нет («ну почему я не могу открыть этот сверкающий, манящий, такой прекрасный подмигивающий мне сундук?»), ведьма говорит загадками и явно что-то скрывает. А однажды у вас отберут весь скопленный инвентарь — в самых мерзких традициях жанра.

Худшие опасения не оправдались: DeathSpank не распадается на набор постмодернистских гэгов или фэнтезийных анекдотов (а такое вполне могло случиться — см. второй сезон **Sam & Max Episodes**). Это связная, милая история: все вокруг просто валяют дурака с серьезными физиономиями. Та же ведьма, например, жалуется на шаловливых тинейджеров, а престарелый герой былых лет, опираясь на костыли, просит взамен нужного Дефспэнку меча танк… или хотя бы острый тако.

Проверено на себе

Разумеется, чтобы высмеять ролевые игры, Рон Гилберт сделал ролевую игру. Хотя DeathSpank — это, конечно, не бог весть какая RPG, обессоленный клон **Diablo**. Прокачка здесь только для виду — с очередным приростом уровня вам дают выбрать одну магическую карточку, которая дает пассивный бонус к характеристикам. Дефспэнк занимается тем же, чем и любой другой hack & slash-герой: зачищает подземелья, копит золото, примеряет шипованные кальсоны и мечтает о том, чтобы быстрее набить опыта и взять в руки вон тот шарахающий молниями посох. Разве что обставлено все колоритнее: для восстановления здоровья, помимо привычных красных склянок, можно есть окорока и запивать пивом (на десерт — мороженое), среди заклинаний есть «влюбить в себя врага» и «призвать куриц-убийц», а безликий NPC просит отыскать не какое-нибудь там кольцо или ожерелье, а бумажник.

Во всем этом есть какая-то злая ирония. Высмеивая шаблонные ролевые игры, DeathSpank сама при этом является шаблонной ролевой игрой. Все, над чем сценаристы предлагают смеяться, нужно ощутить на собственной шкуре: Смертешлепа ждут те же занудные испытания, что и персонажей какого-нибудь **Sacred 2**, просто пробегает он их с улыбкой на лице.

Справедливости ради стоит отметить, что в игре есть некоторые вкрапления квеста: имеется отдельный экран под сюжетные предметы, манипуляции в духе «используй ведро где попало, авось повезет» и длинные, намеренно бестолковые диалоги. И вот тут игра старается удивить. Например, у чертей белые рога, а для зелья нужны особые, красные. Нужно шататься по подземельям в поисках редких краснорогих демонов? Как бы не так, Дефспэнк просто перекрасит их. Это — хороший пример. К сожалению, в большинстве случаев, если вас просят собрать какие-нибудь лепестки, это значит, что нужно пойти в лес и методично собирать их где ни попадя. Нестандартные ситуации (например, знаете ли вы, как можно воровать вишни при помощи наковальни?) случаются пару раз за всю игру.

■■■

Как выяснилось, геймдизайнер из Рона Гилберта, мягко говоря, не гениальный. Конечно, играть в DeathSpank смешно, порой — до слез. Но нюанс в том, что ровно половина шуток рассчитана на тех, кто провел десятки часов в Diablo и ей подобных, а следовательно — понимает, о чем идет речь. А примерно треть оставшейся половины составляют дежурные шутки про задницы и испражнения.

Не то чтобы мы были против, но надо отдавать себе отчет, что DeathSpank — игра не для всех. Она нацелена не на среднестатистического геймера из статистических сводок, а именно на нас с вами, людей, которые понимают, про что она и почему. Можно представить пузатого мексиканца, заряжающего в приставку **Halo 3**. Японскую тетеньку, скачущую в **Super Mario Galaxy**. Зубного врача, который по вечерам вспоминает молодость, играя в **Modern Warfare**. За DeathSpank же получается вообразить только двадцатипятилетнего (плюс-минус пять лет) гика, скучающего по настоящим двухмерным **Monkey Island**. Если вы один из них — смело берите DeathSpank, вам почти наверняка понравится. За остальных — не ручаемся. ■

Переиграбельность — Нет

Классный сюжет — Да

Оригинальность — Да

Легко освоить — Да

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?

Первая в этом тысячелетии игра Рона Гилберта обладает одним весомым недостатком: это не рисованный квест, а довольно заурядный Diablo-клон. Довольно, впрочем, смешной.

Геймплей: 6

Графика: 8

Звук и музыка: 9

Интерфейс и управление: 9

РЕЙТИНГ

7,5

Хорошо

Герой ошибается один раз

Самые нелепые вещи, которые случались с супергероями

Настоящий герой и защитник угнетенных, Дефспэнк регулярно попадает в предельно нелепые ситуации: то позорно бежит с поля боя от превосходящих сил противника, то становится жертвой грабежа... Можно подумать, что он просто ходячая аномалия, хронический герой-неудачник. Однако, как показывает практика, с настоящими героями подобные истории случаются сплошь и рядом.

Аттила

Аттила — великий вождь гуннов, который сделал для своих племен то же, что Чингисхан сделал для монголов: объединил кучки злых и диких мужчин и превратил их в угрозу самой Римской империи. На поле боя Аттила, говорят, вел себя как зверь: рвал врагов голыми руками и сворачивал лошадям шеи. Герой, завоеватель, настоящий воин без страха и упрека.

А однажды Аттила после очередного удачного похода напился, заснул, и у него носом пошла кровь. Очухаться вождь гуннов не успел — нелепо захлебнулся.

Черная Борода

Капитан Эдвард Тич по прозвищу Черная Борода — легендарный карибский пират, который годами держал в страхе мореплавателей. В среднем за двенадцать месяцев Тич захватывал по сорок судов, его любимым приемом было запугивать противника пиротехникой: он засовывал петарды себе в бороду, зажигал фитили и выскакивал на врагов.

Погубило Тича то же, что и Атиллу, — нелепая алкогольная история. Однажды, приняв пару лишних бутылок рома, он забавы ради прострелил ногу своему соратнику по имени Хэндс. Друг обиделся, сдал Эдварда британцам — и не стало Черной Бороды.

Ричард Львиное Сердце

Великий английский король, с которым связано сразу несколько нелепых историй. Например, по возвращении из сарацинских песков он совершенно случайно угодил в плен к своему неприятелю, Леопольду Австрийскому, и выручать неосторожного монарха пришлось всей Англией: чтобы заплатить выкуп, по всей стране задрали непомерные налоги.

Вместо того чтобы наслаждаться дорогой свободой, Ричард продолжил паясничать — он прознал, что в замке виконта Видомара прячут драгоценный барельеф. Львиное Сердце взял крепость в осаду, и через некоторое время защитники сдались. Героически маршируя к замку, Ричард шеей поймал стрелу, которую кто-то выпустил совершенно случайно! Стрела лишь слегка задела Ричарда, и он не придал этому значения — пока не умер от инфекции.

Мастер кунг-фу

Последний наш герой не так известен, но его выходка более чем достойна внимания. В 1989 году юноша из Мельбурна, имя которого не сообщается, наконец-то получил черный пояс по кунг-фу и стал мастером. Парень упорно шел к такому результату и был уверен, что уж теперь-то кого угодно способен порвать голыми руками. Возомнив себя Гераклом, он решил порвать пасть льву и отправился ночью в местный зоопарк. Когда герой пробрался в клетку, обнаружилось, что львов там несколько... разумеется, это не Assassin's Creed, и по очереди они не нападали. На следующее утро в клетке обнаружили две обглоданные человеческие руки.

Подсчет у Рона

Десять ответов Рона Гилберта на вопросы «Игромании»

Сам я не играл в Brutal Legend. Только не рассказывайте Тиму Шейферу! Зато то, что я видел, мне очень понравилось, было смешно. Но для игр Тима Шейфера это как раз не новость.

А что, восьмидесятые уже закончились? Тогда мне пора завязывать носить парашютные штаны.

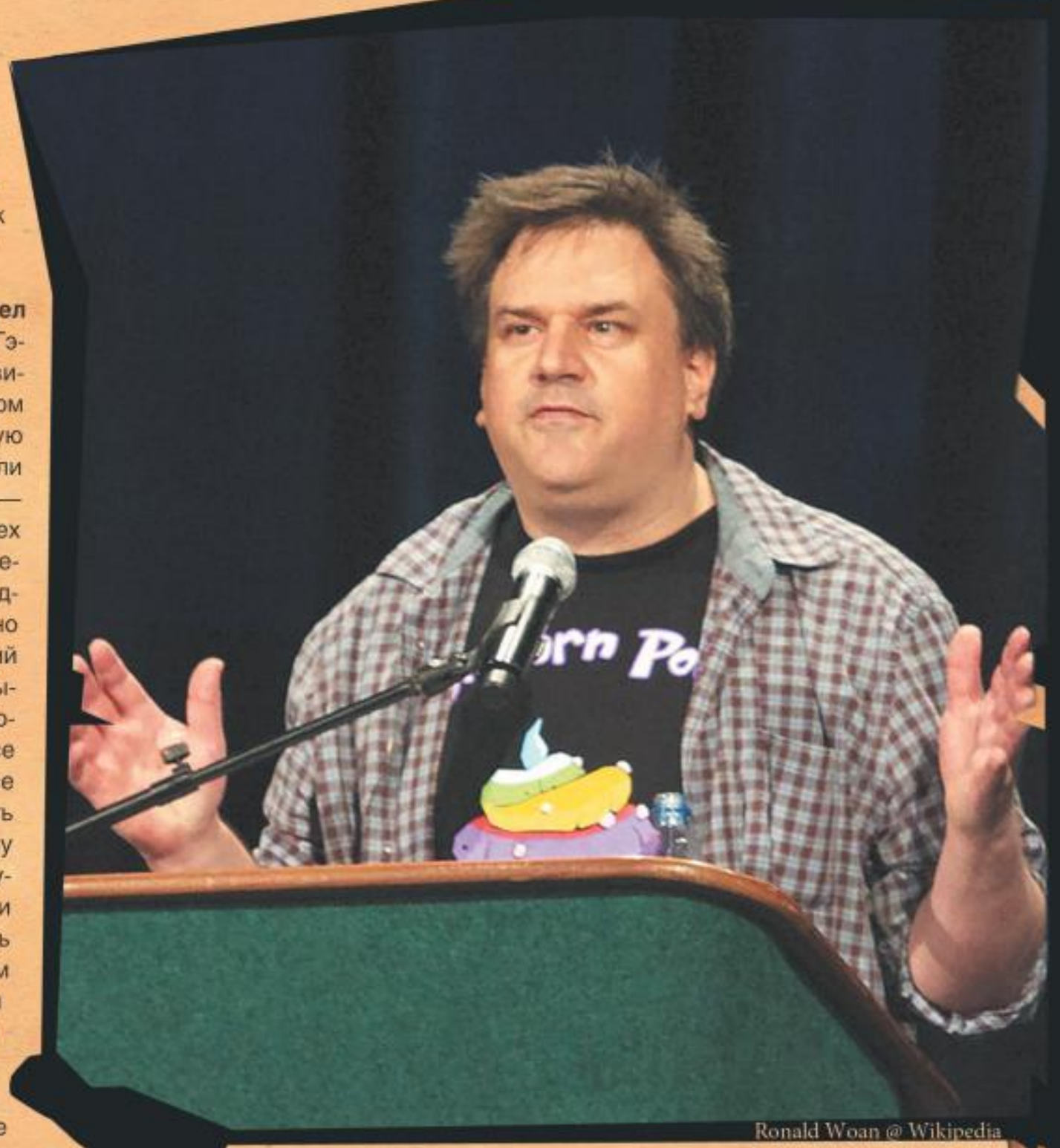
Со времен восьмидесятых изменилась как минимум одна вещь: игры теперь — это огромная индустрия. В ней вращаются миллиарды долларов, а вместе с ними приходит вся эта хрень, с которой раньше сталкиваться не приходилось. Пиджаки и большие компании решают все за тебя, чтобы заработать больше денег для себя. Мне больше нравились времена, когда бедными в индустрии были абсолютно все, а не только разработчики, как сейчас.

С возрастом я начинаю более цинично относиться к играм. Похоже, старые добрые времена Monkey Island все-таки прошли.

У современных игр слишком серьезные щщи. Как мне кажется, в этом виноваты и бизнесмены, и разработчики, которые не желают думать по-новому. В восьмидесятых и девяностых все казалось новым и прекрасным, потому что так оно и было. Сейчас все не так, поэтому скатиться до штампов очень легко. А раньше и штампов-то как таковых не было.

Я бы очень хотел вновь работать с Гэри Винником, Дэвидом Фоксом и Тимом Шейфером. Какую игру мы бы сделали вместе сегодня — трудно сказать, с тех пор мы все постарели (и, может, помудрели?). Однако одно из худших решений в творчестве — пытаться оживить прошлое. Нужно все время расти, все время придумывать что-то новое. А ну как сейчас бы случилось чудо и «Битлз» собрались бы вместе в полном составе — стали бы они играть ту же музыку, что и в 60-х? Надеюсь, что нет. Я бы лучше что-нибудь новое от них услышал.

Хотел бы я сделать еще один классический квест? И да, и нет. С одной стороны, я бы хотел сделать еще один чистокровный квест, но, с другой, хочется попробовать и что-то новое. Просто делать игры в стиле 80-х мне неинтересно. Я бы лучше подумал над тем, как снова сделать квесты популярными и интересными.



Ronald Woan @ Wikipedia

Какие игры последних лет показались мне интересными? Трудно сказать, меня в последнее время как-то ничего не впечатляло. Я много играю в World of Warcraft — вот уж где гениальный геймдизайн. Те, кто сравнивают его с крэком, просто не понимают, почему он настолько хорош. А вообще в последние годы я в основном играю на iPhone — там много необычных проектов.

Пять игр, которые навсегда изменили индустрию, — это DOOM, King's Quest, Myst, EverQuest и iPhone — я знаю, что это не игра, но индустрию он встряхнет как следует, это точно.

Жанр
Аркада
Издатель
Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик
TT Games
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
LEGO Star Wars
LEGO Indiana Jones
LEGO Batman
Мультиплеер
Split-screen
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, PSP, NDS
Сайт игры
games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,8 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

LEGO Harry Potter: Years 1-4

Сергей Колокольников

LEGO-игры от **TT Games** — это одно из тех явлений, суть которых довольно трудно понять со стороны. Казалось бы, секрет популярности элементарен: заменить знакомых персонажей на желтушных пластиковых гомункулов — и успех обеспечен, остальную работу сделает эффект узнавания.

На деле все несколько сложнее — вспомните, например, повальное увлечение зомби-тематикой. Еще год-полтора назад казалось, что любой продукт, в котором есть зловещие мертвецы, обречен на успех. Но когда на ошарашенную публику зловонным потоком полились посредственные (**Zombie Shooter**), недоделанные (**Twin Blades**) и попросту плохие (**Zombilution**) зомби-игры — всем, кажется, стало очевидно, что главная причина популярности игр вроде **Plants vs. Zombies** и **Left 4 Dead** не орды тухлых оживших трупов, а чувство вкуса, меры и вообще — понимание того, как надо делать хорошие игры. Примерно та же история и у TT Games: они просто знают, как должна выглядеть отличная аркада. И так уж сложилось, что лучше всего им удаются аркады с кубиками LEGO.

Разбивай, собирай

С другой стороны, конечно, было бы глупо отрицать, что фундамент у всех игр TT Games общий: человечки в тематических костюмах носятся по уровням, в буквальном смысле по винтику разносят декорации и смешно кривляются в роликах. Раньше это делали джедаи, археологи и супергерои в трико, в **LEGO Harry Potter: Years 1-4** — волшебники, гоблины, крыса, собака и кот — вот и вся принципиальная разница.

Но обвинять разработчиков в самокопировании не поворачивается язык: практически каждый раз им удается создать невероятно живой и детализированный мир. Хогвартс, собранный из кубиков LEGO, не растерял ни капли своего магического очарования: здесь есть говорящие портреты и самоходные лестницы, здесь все вечно шевелится, куда-то спешит, прыгает, скачет и комично корчится.

Этот мир буквально создан для того, чтобы ворваться в него, расколотить что-нибудь на мелкие кусочки и собрать как можно больше бонусных деталек (это здесь такая игровая валюта). В LEGO-играх чувствуешь себя подмосковным дачником в девственном финском лесу: от количества грибов и ягод кружится голова и срочно хочется положить все это в ведро, унести домой и засолить.

В LEGO Harry Potter, конечно, есть неглупые пазлы, разделение труда на манер **The Lost**

Это первая на нашей памяти игра, в которой вы можете невозбранно разнести в щепки кабинет зельеварения.

Все мало-мальски засветившиеся в фильмах локации есть и в игре. Вот, например, деревенька Хогсмид.

Финальная битва проста до неприличия и сводится к методичному нажатию единственной клавиши. По количеству доставленных проблем здешний Темный лорд проигрывает даже садовым гномам.

Где-то на этом моменте начинаешь понимать: все, финита, начинаются обещанные Дамблдором темные времена.

Vikings (Хагрид дергает тяжелые рычаги, кот Гермионы раскапывает зарытые в землю предметы), целый арсенал заклинаний и даже полеты на метле, но весь процесс в итоге проходит примерно по одному сценарию. Гарри с компанией несовершеннолетних пластиковых магов заваливаются в локацию, выбивают детали из каждой щели, на всякий случай разбивают рыцарский доспех, несутся учинять хаос дальше — и все для того, чтобы вы накопили как можно больше цветных деталек.

Последние нужны, чтобы выкупать фигурки персонажей, счет которым в игре идет на десятки. Простому человеку этого не понять, но иные фанаты готовы заложить душу в ломбард ради возможности побегать в шкуре пусть и пластикового, но Волдеморта. Помимо этого, в одной из лавок Косого переулка игровую валюту можно обменять на редкие заклинания. Одно, например, пускает противника в безудержный пляс, другое увеличивает его голову до такой степени, что бедняга падает под ее тяжестью. Все это весело, но, в общем, не обязательно — пройти игру можно с минимальным набором заклятий, которым вас безвозмездно обучат по ходу сюжета.

Особая конструкторная магия

Но главная прелесть LEGO Harry Potter не в раздутых вражеских головах и коллекционных фигурках. По какому-то дикому стечению обстоятельств «Гарри Поттер» — единственный из больших «LEGOлизованных» франчайзов, по мотивам которого до сих пор не было ни одной действительно крутой игры. Судите сами: у «Бэтмена» есть **Arkham Asylum**, доктор Джонс засветился как минимум в **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, ну а число проектов по «Звездным войнам» исчисляется сотнями, причем среди них есть несколько хороших. Все, что до недавних пор было у поклонников волшебного английского мальчика, — набор интерактивных приложений к билетам в кино и спортивная **Quidditch World Cup** — вполне сносные игры, но не более того.

Все изменилось с выходом LEGO Harry Potter: Years 1-4. Перед нами, без дураков, лучшая игра по мотивам творчества Джоан Ролинг из всех, что вообще появлялись в маггловом мире. Дело в том, что событиям первых четырех книг (то есть тех, где автор еще не поставила убийство персонажей на поток) мирная LEGO-стилистика, как выяснилось, очень идет. Более того, она полностью меняет само восприятие: вместо ожидаемой пародии мы играем в настоящую сказку, где много волшебства и мало смертей.

Даже трагическая кончина Седрика Диггори (в наше просвещенное время это, кажется, ни для кого не спойлер) подается тут как нечто малозначительное: «О, ваш сын разлетелся на мелкие детали? Не беда, вот инструкция по обратной сборке!» TT Games не скованы рамками одного-единственного фильма или книги, а тот факт, что все персонажи и декорации вроде бы игрушечные, позволяет им обходиться с сеттингом достаточно вольно. При этом все ключевые моменты первоисточника бережно перенесены в игру: квиддич, схватка с троллем, обязательное посещение занятий…

Однако мы хотим еще раз подчеркнуть, что в первую очередь LEGO Harry Potter — это качественная аркада. Безусловно, едва ли многие заметили бы Years 1-4, не будь там Гарри Поттера и знаменитого датского конструктора. Но, с другой стороны, базовая механика в играх TT Games остается неизменной вне зависимости от вселенной, однако их каждый раз встречают с распростертыми объятьями. Разработчики используют очень простую схему: как можно больше экшена и спецэффектов, живое и интерактивное окружение, в меру нелепые персонажи и аккуратная работа с игровым миром. На этой формуле платформеры работают уже не первый десяток лет, однако далеко не всем удается смешать ингредиенты в правильных пропорциях. Даже после полного курса зельеварения.

■■■

Несмотря на то, что LEGO Harry Potter сделана сразу по двум лицензиям, в случае с ней мы вполне можем обойтись без традиционной присказки «не-приближайтесь-к-этой-игре-если-вы-не-фанат». Эта игра, как и предыдущие проекты TT Games, не оставляет шансов большинству населения Земли — вряд ли найдется много людей, которые разом ненавидели бы конструктор LEGO, Гарри Поттера и хорошие аркадные игры. Если вы из их числа, то вам, конечно, не повезло. Во всех остальных случаях рекомендуем как минимум ознакомиться с демоверсией. А дальше — сплошная магия и никакого мошенничества. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Сложная реакция, в которую вступают конструктор LEGO, творчество Джоан Ролинг и талант TT Games, пока еще не описана ни в одном учебнике химии, но в ее силе сомневаться не приходится: некоторых игроков приходится отковыривать от клавиатуры с помощью монтировки.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Жанр
Командный экшен
Издатель
Valve
Разработчик
Black Cat Games
Похожесть
Alien Breed
Alien Shooter
Crimsonland
Платформа
PC
Сайт игры
www.alienswarm.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ALIEN SWARM

RS@IGROMANIA.RU
Алексей Макаренков

Из-за чужого плеча **Alien Swarm** выглядит как случайный бесплатный клон **Alien Shooter** — изометрическая перспектива, тесные технические коридоры, перекормленные космические тараканы, бластеры-ракетницы, люди в скафандрах. Однако разница между Alien Swarm и Alien Breed — примерно такая же, как между **Left 4 Dead** и одиночным режимом **Call of Duty**. Ведь как было раньше? Законодатели жанровой моды всегда превращали игрока в натурального супермена. Оказавшись в одиночку против целой орды инопланетных тварей, герой неизменно выходил победителем из, казалось бы, безнадежной ситуации.

В Alien Swarm одинокий игрок, вздумавший свести тесную дружбу всего с пятью-шестью противниками, обречен. За считанные секунды ему зайдут в тыл, ударят мощной жвалой под дых, а затем отточенным движением пропорют хребет острой клешней.

Здесь действуют совсем другие правила и законы. Вся игра построена на взаимодействии четырех узких специалистов. Впереди обычно выступает эксперт по оружию, поливающий неприятеля огнем из тяжелых пулеметов. В центре группы прячется суетливый медик, способный по первому требованию соратников развернуть под ногами чуть ли не целый полевой госпиталь. Тылы прикрывает инженер, у которого в заплечном рюкзаке может быть припрятана целая стационарная турель с автоприцелом. Еще инженер — единственный герой, которого иногда развлекают своеобразными мини-играми: чтобы открыть дверь или скачать данные с компьютера, приходится решать простенькие головоломки. Ну а задача офицера — поддерживать моральный дух отряда (пассивный бонус защите от урона и к самому урону) и угощать гостей из космоса дробью из обреза.

Если друг оказался вдруг

В полной выкладке этой слаженной команде предлагается пробежать по заброшенной где-то в снегах военной базе и выкурить оттуда рой инопланетных тварей. Казалось бы, что может быть проще? Нечто похожее мы сотни раз проворачивали в других играх. Но дело в том, что Alien Swarm — это игра, заточенная исключительно под кооперативное прохождение, одиночный режим присутствует, но делать там совершенно нечего. В мультиплеере же ботов нет вовсе, а без помощи товарищей — никуда: попробуйте ради смеха выйти на миссию без медика или не взять на задание ящик с патронами.

Как и в Left 4 Dead, человеческий фактор в Alien Swarm меняет все. Медик может увлечься стрельбой и напрочь забыть, что коллег надо изредка подштопывать. Даже три грубо матерящихся в чате бойца иногда не способны убедить спесивого инженера в том, что двери за спиной надо намертво запечатывать автогеном. Ну а местный сорвиголова — специалист по оружию — в самый разгар схватки может изрешетить напарников из гатлинга просто потому,

Один из самых запоминающихся моментов в игре — спуск на лифте. Если заранее не подготовиться, до нижнего этажа доедут лишь четыре трупа.

Стоит отбиться от партии и даже на среднем уровне сложности вас разрывают на куски за считанные секунды.

Забавы ради

Несколько способов не заскучать в Alien Swarm

Несмотря на то, что проходить одни и те же уровни раз за разом, комбинировать оружие, сбивать идеально слаженную команду не надоедает довольно долго, в какой-то момент вы непременно заскучаете. После этого можно забросить игру в ожидании новых кампаний или режимов игры, а можно включить воображение, чтобы развлечь себя и/или испортить жизнь ближнему.

PvP

Самое очевидное, что можно сделать, — после начала уровня не стартовать кооперативное прохождение, а устроить веселое рубилово прямо в точке старта. Дружественный огонь наносит не так много урона, но тем интересней становится задача по истреблению напарников. И не подумайте, что из этой схватки победителем всегда входит медик. Отнюдь. Самое веселое, когда кто-то кидает на пол автоматическую аптечку — начинается борьба за исцеляющее излучение. Если предстоит PvP, медики предпочитают лечащую пушку.

Пляски с мордогрызом

В игре есть свои «мордогрызы» — небольшие чужие, которые напрыгивают на героя и накрепко прицепляются к его голове, высасывая жизненную энергию. Единственный способ избавиться от твари — лечиться, пока она сама не отпадет. Если же «мордогрыз» убивает вас, то от вашего тела отделяется сразу несколько личинок, которые тут же пытаются заразить оставшихся бойцов. Суть предательской забавы — погибнуть так, чтобы разлетевшиеся от вас личинки заразили всех соратников.

А ты еще жив?

Многие развлекают себя совсем уж дикими способами. Например, на миссии, которую нельзя пройти без инженера, можно дождаться момента, когда ему останется решить всего одну головоломку, и застрелить специалиста. Некоторые идут еще дальше: проходят всю миссию, а в самом конце не забегают в «убежище». Вместо этого следует прицельный расстрел напарников. Такие фокусы, правда, чаще всего пресекаются на корню — остальные просто всаживают в провокатора пару обойм и благополучно завершают миссию.

что сегодня схлопотал двойку по физкультуре и теперь у него дрожат руки от злости.

И вот со всей этой дико вопящей, постоянно чертыхающейся, ведущей себя хуже, чем ясельная группа, кодлой нам предстоит пройти восемь насыщенных ксеноморфами этапов. Причем не один раз. Каждый персонаж по мере прохождения набирает очки опыта и получает доступ к новому оружию и амуниции. Пока ваш протеже не разовьется до максимального, двадцать седьмого уровня, вы будете постоянно терзаться вопросами, что лучше — сначала поджечь врагов из огнемета, а затем расстрелять их из автомата или затормозить тварей из пушки Теслы и дать время инженеру установить турель? А вот в этом тоннеле что удобней — раскидать мины и не пустить инопланетные орды в тыл или пронестись по коридору со скоростью локомотива, а затем жахнуть по неприятелю из гранатометов?

Тактика выжженной земли

Даже идеально слаженный отряд будет шлифовать тактику на всех восьми локациях несколько недель: подбирать сочетание классов, оружия и темпа игры. Веселая же вакханалия, которая творится во время прохождения с незнакомой партией, не надоедает еще дольше: правда, с тем же успехом она выводит из себя.

Единственное, что мешает Alien Swarm стать вечным двигателем межпланетного насилия, — полное отсутствие AI Director. А он бы очень пригодился (тем более что игра сделана на движке Source): монстры здесь всегда вылезают из одних и тех же щелей, падают дозированными порциями из тех же самых люков в строго отведенные для этого моменты. Уже во время третьего-четвертого прохождения вы будете заранее знать, в какой момент нужно поворачиваться, чтобы отразить удар в спину, когда надо раскручивать гатлинг, чтобы свалить самого жирного монстра, где не обойтись без турели, а где лучше дружной гурьбой дать стрекача. Все разнообразие сводится к выкрутасам ваших соратников. Никогда не знаешь, какой фортель выкинет незнакомый игрок на идеально знакомом уровне.

Есть и другие, причем совершенно нелепые недостатки. Во-первых, для сетевой игры в Alien Swarm драматически плохо отлажен сетевой код — подключиться к игре порой удается лишь с третьего-четвертого раза. Во-вторых, мы были бы признательны, если бы в будущем незанятые слоты в команде заполняли боты: сейчас на уровень выпускают столько игроков, сколько собралось в лобби, а менее чем втроем выжить в Alien Swarm крайне трудно. Ну и, наконец, по умолчанию в игре всего одна кампания на восемь миссий. Впрочем, в комплекте идет очень удобный SDK, который компенсирует отсутствие виртуального сценариста: новые миссии (увы, пока весьма посредственные) появляются постоянно, только успевай качать да подыскивать партию для прохождения.

■ ■ ■

Black Cat Games совершили маленькую революцию в жанре. После Alien Swarm делать изометрические экшены без сбалансированного кооператива с разделением на классы как минимум неприлично. Ну а пока другие подтягиваются, мы продолжим выкуривать ксеноморфов с базы: игра явно будет развиваться, пустое место в меню Campaign как бы намекает на скорое продолжение. Следующий раз, думается, многие будут не против даже заплатить за удовольствие. ■

Реиграбельность	да
Классный сюжет	нет
Оригинальность	да
Легко освоить	да

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?

Left 4 Dead в изометрии, про чужих, без AI Director и без зомби. Как бы дико это ни звучало, играть в это чертовски весело.

Геймплей:	9
Графика:	7
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	9

Рейтинг

8,0

ОТЛИЧНО

R&S Вердикт
Дождались!

NEED FOR SPEED WORLD

Жанр
Онлайновая гонка

Издатель
Electronic Arts

Разработчики
EA Black Box
EA Singapore

Похожесть
Need for Speed: Most Wanted

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Сайт игры
www.world.needforspeed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Небходимо:
2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 Гб,
512 Мб видео

Игорь Асанов

Как давно заметили умные люди, хорошие игры в серии **Need for Speed** выходят через одну, при этом обычно игнорируя (а то и вообще сравнивая с асфальтом) достижения своих предшественников. Примерно так — по простому, но неизменно работающему принципу «хороший-плохой, снова хороший-снова плохой» (еще работало «лысый\волосатый») — легче всего было запоминать правителей нашей с вами страны на давно минувших уроках истории.

Поэтому не удивляйтесь, увидев рецензию на очередной NFS уже в сентябрьском номере журнала. На этот счет у меня для вас есть по крайней мере одна положительная новость — ноябрьский **Need for Speed: Hot Pursuit** обязательно будет хорошим. После сегодняшнего **Need for Speed: World** он просто не может быть плохим.

Бесплатный сыр

Все остальные новости, к сожалению, плохие. Насмотревшись на успех великолепного **Test Drive Unlimited** (который вот-вот обзаведется второй частью), **Electronic Arts** во второй раз решили перенести свой гоночный сериал в онлайн (первым блином был **Motor City Online**) и второй раз успешно сели в лужу. Проблемы Need for Speed: World удивительно похожи на недостатки **APB** — другой столь же противоречивой MMO-новинки от EA, рецензию на которую вы найдете на соседних страницах.

Обе игры невероятно масштабны по концепции: тут вам и огромный город, «склеенный» из локаций **Need for Speed: Most Wanted** и **Need for Speed: Carbon**, проверенный движок, пауэрапы на манер **Blur**, самые лучшие машины — и все это бесплатно. Но раздражают, по сути, одни-

Стоит на минуту закрыть глаза, и кажется, что перед нами — древний Most Wanted. Но тормоза, лаги и дергающиеся машины соперников убеждают — нет, это хуже.

Трассы как были бетонными желобами без простора для маневра, так и остались.

Чтобы заполучить такую машину, за игру придется платить, и немало. Только даже с «Ламборгини» NFS World не станет совершенно другой игрой.

Один из самых подлых пауэрапов — Traffic Magnet, он заставляет машины трафика лезть под колеса соперникам.

ми и теми же вещами. Начать с того, что NFS: World позволяет себе делать то, что считается абсолютно в порядке вещей для MMORPG, но совершенно непростительно для гонки, — *тормозить* (правда, не всегда и не везде — зависит, видимо от загрузки серверов). С графикой 2005 года. С появляющимися из воздуха машинами. С парой единиц трафика на экране. На компьютере, где прекрасно работает прошлогодний и гораздо более технологичный **Need for Speed: Shift**.

И это еще до старта гонки — сейчас на серверах игры не очень много народу, поэтому ждать, пока игра подберет подходящих оппонентов, приходится иногда по минуте-две. Равнодушно спустив всю наличность на какую-нибудь стартовую «Мазду-3», привычно ожидаешь, что через пару успешных гонок удастся сменить корыто на белый «Порше» — и вот тогда-то и начнется настоящая игра. Однако NFS: World зануден, словно симулятор рейсового автобуса. В RPG-словарях есть такое замечательное слово «гриндинг», которое лучше всего описывает суть геймплея игры.

Накопил и машину купил

Но если в случае с каким-нибудь **World of Warcraft** положить кирпич на клавиатуру и уйти попить чай, пока персонаж набивает очки опыта, было бы уместно, то в случае с гонкой такой трюк уже не пройдет — рулить-то надо. В результате первые несколько часов в NFS World мы проводим не в бешеной борьбе за каждый метр асфальта, а зачем-то тратим их на тупое, примитивное набивание очков рейтинга, который дается за успешное доезжание до финиша. Трассы очень просты и по-прежнему представляют собой огороженные барьерами кишки, поэтому выигрывает здесь обычно тот, кто лучше всех заучил маршрут. Самостоятельно привинтить к машине новый глушитель нельзя — есть только готовые комплекты улучшений, но и те часто нельзя купить, не достигнув нужного уровня (а ведь денег полно). Единственный способ хоть как-то выделиться на фоне других — обклеить машину винилами, но по сравнению с возможностями **Forza Motorsport 3** это пустяк, обычный для оффлайновых NFS уровень. Со всем остальным дело обстоит так же, как было в серии пять лет назад — вреда от повреждений нет, а физика проста, словно у трамвая. Но есть и кое-что еще.

Разработчики добавили в игру пауэрапы, которые отчасти напоминают недавний Blur (удар, защита, таран трафика, нитро, еще один круг к дистанции), но лишь производимым эффектом. Выглядит все предельно неопрятно, почти на уровне бюджетных польских гонок. Никаких взрывов, молний и вообще всей той знакомой по Blur свистопляски тут даже близко нет. Интенсивного экшена тоже ждать не стоит: заряд копится долго, а расходуется очень быстро. Это сделано не случайно — заряды в игре можно покупать за вполне реальные деньги, то же самое относится и к новым, более мощным машинам. Последние можно даже не покупать, а просто взять в аренду за пару долларов, ведь ездить на медленной «Мазде» или «Ниссане» вам гарантированно осточертеет уже после нескольких гонок. А с такими маленькими призовыми копить на машину для попадания в следующий тур придется примерно столько же, сколько и советскому инженеру на новые «Жигули».

Вставьте купюру в турникет

Одним словом, без дополнительных покупок не получится не только выигрывать, но и открыть более-менее быстрые машины, которые целиком скопированы из Most Wanted и Carbon, а значит, уже нам знакомы. Если резюмировать все сказанное — EA пытаются просто еще раз продать нам ту же самую игру, только уже по кусочкам.

Но микротранзакции — это еще не все. Достигнув десятого уровня (на это уйдет пара не самых веселых в вашей жизни вечеров), бесплатная поначалу игра предложит купить Starter Pack уже за полноценные двадцать долларов, иначе карьерный рост на этом и закончится. Смело отказываетесь — за те же деньги в мире существует множество куда более интересных гоночных игр, а очень близкий NFS: Undercover в Steam стоит вообще лишь десятку.

Единственная причина, ради которой все это затевалось, — мультиплеер. Но он реализован немногим лучше, чем во многих других гоночных играх, которые не претендуют на статус ММО-рейсинга. Все, что можно делать в игре, — это соревноваться со случайно подобранными игроками. Ни автоклубов, ни магазинов подержанных машин, ни возможности проложить свой маршрут и пригласить туда друзей, ни онлайновых погонь с копами (сама полиция есть и иногда теребит нервы между заездами) здесь нет.

■■■

К сожалению, «онлайн» в понимании **EA Black Box** пока что означает лишь перманентный лаг, проезжающие друг сквозь друга машины и скучнейшее набивание очков рейтинга. Все это — немного не то, чем мы привыкли заниматься в гоночных играх, поэтому поклонники NFS могут сразу проходить мимо World. Для них он окажется просто обыкновенным Most Wanted пятилетней давности с переделанным мультиплеером и всеми вышеперечисленными «апгрейдами». Возможно, через несколько месяцев разработчики приведут игру в порядок (новые патчи выходят довольно часто), избавят от тормозов, добавят новые режимы… Но тогда мы уже будем вовсю играть в гораздо более красивый и дорогой Hot Pursuit, в котором тоже наверняка не обойдется без мультиплеера. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Need for Speed: World — редкий случай, когда бесплатно играть в такое скучно, а за деньги — просто нелепо.

Оправданность ожиданий: 50%

Геймплей	5
Графика	6
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
6,0
«Выше среднего»

DRAGON QUEST IX
Sentinels of the Starry Skies

Алексей Моисеев

Жанр
Японская ролевая игра

Издатель
Square Enix

Разработчик
Level 5

Похожесть
Серия Dragon Quest
Серия Final Fantasy
Серия Pokémon

Мультиплеер
Кооперативный режим

Платформа
NDS

Сайт игры
www.dqnine.com

Dragon Quest и **Final Fantasy** для жанра японских ролевых игр — это то же самое, что **Wolfenstein** для шутеров от первого лица или **Dune 2** для стратегий. С них все началось, и так уж сложилось, что обе серии живы-здоровы до сих пор, и даже более того — находятся в одних руках, у **Square Enix**, хотя некогда были злейшими конкурентами.

Но при этом, начиная с эпохи первой PlayStation, они все дальше и дальше отдаляются друг от друга. Если Final Fantasy — это большая столица, в которой бурлит жизнь, суетятся люди и постоянно что-то происходит, то Dragon Quest больше похож на тихую деревушку на берегу речки, с лесочком неподалеку и со старушками на лавочках, обсуждающих, как «у бабы Нюры вчера ж буренка отелилась». Что характерно, у обоих «подходов к жизни» есть свои ярые сторонники и противники. И им друг с другом лучше не пересекаться, а то может возникнуть неприятное недопонимание — возможно, с нанесением тяжких телесных повреждений.

RPG на букву «ж»

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies не ломает привычный уклад сельской жизни. Уже примерно четверть века игра живет по неизменным правилам. Даже некоторые звуки остались прежними еще с восьмибитных времен. Мы снова путешествуем из одной деревни в другую (если повезет, на пути попадется замок). Снова убиваем бесчисленные армии разноцветных капелек, огурцов с копьями, оживших подушек и улыбающихся одноглазых ведьм. Развесив уши, слушаем сказки про то, как мертвый рыцарь домогается принцессы пряничного королевства, а та отвечает ему взаимностью вопреки воли отца-короля. Или про то, как неупокоенный дух профессора (в Dragon Quest тема смерти — обычное явление) похищает самых непослушных детишек из академии и круглые сутки обучает их уму-разуму, строго стуча указкой по грифельной доске. При желании очень легко представить, как подобные сказки рассказывает Арина Родионовна маленькому Пушкину.

Из них и состоит почти вся сюжетная часть игры. Нет, конечно, есть большой центральный квест по спасению от неведомой опасности расы ангелов-хранителей (главный герой — как раз из этих ребят). Но для достижения цели приходится шататься по городам и весям и решать проблемы простых смертных. Говоря откровенно, каждое сюжетное событие интересно ровно настолько, чтобы игрок не умер от скуки. Dragon Quest IX — явно не та игра, кото-

Разработчики jRPG почему-то все вдруг решили, что для полного счастья их играм не хватает редактора внешности персонажей.

Все надетые вещи отображаются на героях. Учитывая количество предметов в игре, очень похвальное достижение.

Горшок на прилавке нужен для алхимии, с помощью которой в игре можно получить все: от лечебного корешка до тяжелой брони.

Когда вашему герою как следует наподдадут, у него появляется возможность провести мощный спецприем.

Все враги обычно видны заранее, но только не при морских путешествиях.

Dragon Quest IX может похвастаться симпатичными видеороликами, что на DS редкость.

Очевидное преимущество двух экранов — карта всегда под рукой.

Какая-то тактика нужна лишь в боях с боссами. Рядовые враги охотно умирают от обычных атак.

рую включаешь, чтобы узнать, а что же там случилось дальше.

Многовато будет

Тут может возникнуть логичный вопрос: за что же тогда Dragon Quest любят миллионы игроков по всему миру? Особенно японцы, но и по ту сторону океана поклонники jRPG не сильно отстают. Ответ будет неожиданный: примерно за то же, за что любят, например, **World of Warcraft** или очередную корейскую MMORPG. В Dragon Quest IX есть чем заняться и без всякого сюжета. И более того, после финала основной истории игра как ни в чем не бывало продолжается и даже предлагает массу нового контента, разгребать который можно до выхода Dragon Quest X.

Приготовьте ваши бухгалтерские счеты. В игре больше ста побочных квестов из разряда «подай-принеси». На книжных полках пылятся сотни рецептов для создания предметов, оружия и экипировки, в погоне за ингредиентами для которых можно провести десятки часов. Игра заботливо записывает в специальный журнал, сколько видов монстров (из трехсот) вы убили и сколько предметов (из тысячи) собрали, издевательски помечая недостающие пункты знаками вопроса. Это — очевидная ловушка для любителей проходить игры на все сто.

Для них же создана и ролевая система, немного необычная для jRPG. Здесь целых двенадцать классов, причем раскачиваются они отдельно друг от друга. При этом многие умения можно перенести из одной профессии в другую. Это дает простор для создания интересных гибридных персонажей (целителя с двуручной секирой наперевес, к примеру). У каждого класса 99 уровней. Умножьте это число на 12 самостоятельно, пожалуйста.

Наконец, главные пункты программы: мультиплеер и гроты с сокровищами. Чтобы попасть в них, нужно найти карту, а карт в игре не единицы, не десятки и даже не сотни, а — внимание — *тысячи*. Чем сложнее подземелье, тем больше в нем этажей, сильнее враги, ценнее предметы и злее монстр в конце. Есть даже особо секретные пещеры, в которых вас поджидают боссы из предыдущих частей Dragon Quest. Их около десятка, и, чтобы получить от них полную отдачу, нужно убить каждого по 98 раз. Мы даже не знаем, плакать или смеяться, но факт есть факт: любителей подобных развлечений очень много. И они будут на седьмом небе от счастья.

Плечом к плечу

Мультиплеер нужен для того, чтобы совсем не одуреть от одиночества во время поисков редких предметов. В ваш мир можно пригласить до трех человек, причем делать они, в принципе, смогут что угодно, как в обычной MMORPG. Можно разбежаться в разные стороны или вместе пойти войной на дракона, помочь прокачать кого-то на сильных монстрах или самому принять такую помощь. Даже по сюжету можно продвигаться вместе. Каждый игрок в свой мир унесет набранный опыт и найденные предметы. Потасовок из-за них обычно не происходит, так как особо ценные сундуки может открывать только хозяин мира, но при этом никто не мешает обмениваться вещами друг с другом.

Для упорных одиночек существует онлайновый магазин с ежедневно обновляемым ассортиментом товаров. Игра даже умеет втихаря обнаруживать на улице других любителей Dragon Quest IX и обмениваться с ними картами сокровищ. Правда, в нашей стране человека с DS, увы, на улице днем с огнем не сыщешь.

■■■

Dragon Quest IX очень легко рекомендовать определенному кругу людей. Это великолепная, пожалуй, одна из самых лучших RPG для тех, кому еще не осточертели классические японские ролевые игры, в которых за 25 лет изменилась только графика. Если вы ничего не имеете против тысяч одинаковых пошаговых боев и готовы потратить сотни часов своей жизни, чтобы раздобыть эпический меч, — смело берите Dragon Quest IX.

И, поверьте, в наших словах нет ни капли сарказма. В мире есть очень много людей, которые получают искреннее удовольствие от такого времяпрепровождения, и именно для них сделана эта игра. А вот любители скандалов, интриг, душераздирающих драм и спасений мира, равно как и почитатели прогресса, не способные и дня прожить без новых ощущений, всегда найдут себе развлечение получше. Dragon Quest IX не для них, а совсем для других людей. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Очень качественная jRPG из подвида «несюжетных собирательских», которая играется точно так же, как и двадцать пять лет назад. Любители классики в восторге, все остальные смело отнимают от финальной оценки три балла.

Оправданность ожиданий: 70%

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Классика жанра

Японские ролевые игры не частые гости страниц нашего журнала. Главная причина в том, что тайтлов в этом жанре выходит неимоверное количество, но при этом в нашей стране в них играют очень немногие. Если вы хотите присоединиться к этим отважным энтузиастам, но не знаете, с чего начать, то ниже вас ждет краткий ликбез по шести важнейшим jRPG-сериалам. В список не вошла Final Fantasy, так как о ней и без нас все прекрасно знают, а уж вопрос о том, играть в нее или не играть, вообще не стоит. «Одноразовые» jRPG вроде **Lost Odyssey** мы тоже намеренно пропускаем.

Tales

Серия зародилась еще на Super Nintendo, но по-настоящему расцвела на PS one. По своей структуре она ничем не выделяется из массы других jRPG: исследуем и спасаем мир, следим за сюжетом, сражаемся с монстрами. Но есть в ней парочка замечательных особенностей. Во-первых, отличный ненавязчивый юмор, во-вторых, все бои проходят в реальном времени, а потому здорово выглядят и не надоедают. Даже с учетом того, что во время сражения герой обычно двигается только в двух плоскостях (очень похоже на файтинг). Последняя игра серии — **Tales of Graces** (Wii), рекомендуемая — **Tales of Vesperia** (Xbox 360).

Star Ocean

Star Ocean тоже родом с Super Nintendo и очень похожа на Tales, хотя и маскируется под космическую фантастику. Но это длится недолго. Герои попадают на неизведанную планету, и с этого момента под разными предлогами начинается японское фэнтези. Бои здесь тоже в реальном времени, но уже в трех измерениях. Последняя игра серии — **Star Ocean: The Last Hope** (Xbox 360), но в ней практически все сделано очень плохо: вялый сюжет, дурацкие персонажи и отвратительные диалоги. Поэтому рекомендуемая — **Star Ocean: Till the End of Time** (PS2). На PSP выходили ремейки двух первых частей серии, которые тоже очень хороши.

Suikoden

Обычно сюжет в jRPG фокусируется на драме и спасении мира. **Suikoden** неожиданно раскрывает внешнеполитическую тему. В ее мире идут жестокие войны между разными странами, а мы оказываемся в центре

событий. Коррупция, предательство, революции — вот главные темы серии. С героями происходит множество, в основном крайне неприятных событий, а моральные дилеммы случаются чуть ли не на каждом шагу. Одна из самых взрослых jRPG, несмотря на то, что в ее мире встречаются большие прямоходящие кряквы. Серия, к сожалению, стала менее серьезной на PlayStation 2. Поэтому рекомендуемая игра серии — **Suikoden 2** (PS one), а последняя — **Suikoden Tierkreis** (NDS).

Valkyrie Profile

Жемчужина жанра, хоть и насчитывает всего две основных игры и один спин-офф. Эта одна из немногих серий, которая не побоялась экспериментов. Сюжет вращается вокруг скандинавских мифов и легенд. Локации в игре были двухмерными, как в платформере, а вот бои проходили по ролевым правилам, хоть и необычным: за каждого из четырех героев отвечала своя кнопка. Первая часть игры почти полностью концентрировалась на прокачке героев: их нужно было отсылать Одину для участия в войне богов и потом следить за их успехами или неудачами. Ко второй серии авторы раскрылись, создав одну из самых красивых, глубоких и оригинальных ролевых игр, которую смело можно рекомендовать даже тем, кто про jRPG никогда не слышал. Последняя игра серии — **Valkyrie Profile: Covenant of the Plume** (NDS), рекомендуемая — **Valkyrie Profile 2: Silmeria** (PS2).

Persona

Ответвление от большой серии **Shin Megami Tensei**. **Persona** состоит сплошь из отличных игр даже несмотря на то, что ее суть давно не меняется. Ключ к успеху в бою — понять, к какой стихии уязвим монстр, и расправиться с ним максимально эффективно. Действие происходит в современной Японии, жители которой могут с помощью персон (мифических существ) использовать магию. Такое смешение фантастики и реальности дало на удивление интересный результат. В свободное от боев время герои обычно налаживают отношения друг с другом и комбинируют персон, чтобы получить новых духов и более мощную магию. Затягивает. Последняя и рекомендуемая игра серии — **Persona 4** (PS2).

Xenogears/Xenosaga

Несколько особняком стоит игра **Xenogears**, позже превратившаяся в трилогию **Xenosaga**. Ее можно охарактеризовать как японские «Звездные войны». Эпический размах, роботы, бластеры, андроиды — все это здесь есть, но в японском антураже. А особняком серия стоит потому, что огромное количество времени уделяется сюжету. Настолько огромное, что даже любители jRPG в свое время стонали от многочасовых роликов и диалогов. По этой же причине ее боготворят фанаты. Следить за событиями действительно интересно, но игры как таковой здесь очень мало. Последняя игра серии — **Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra** (PS2). Рекомендуемой нет, так как если уж играть, то во все, иначе ничего не поймете. ■

Олег Чебенеев

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,8 ГГц,
4 Гб, 1 Гб видео

Жанр
MMORPG
Издатель
Funcom, Eidos Interactive
Разработчик
Funcom
Бизнес-модель
Pay-to-play
Скорость связи
От 64 Кбит/с
Трафик
5-10 Мб/час
Сайт игры
AgeOfConan.com

AGE OF CONAN
RISE OF THE GODSLAYER

Два с половиной года для MMORPG не такой уж большой срок, но некоторые игры за это время меняются до неузнаваемости. Когда в мае 2008 года вышел **Age of Conan: Hyborian Adventures**, только очень *большие оптимисты ставили его на один уровень с **World of Warcraft** — и то с авансом на развитие игры после релиза.

Сейчас же Age of Conan вполне способен преподать пару уроков мастерства главной кормушке **Blizzard**. Не последнюю роль в росте AoC сыграло вышедшее недавно дополнение **Rise of the Godslayer**, которое не только расширило границы мира Хайбории, но и дало ветеранам куда больше занятий, чем они могли мечтать.

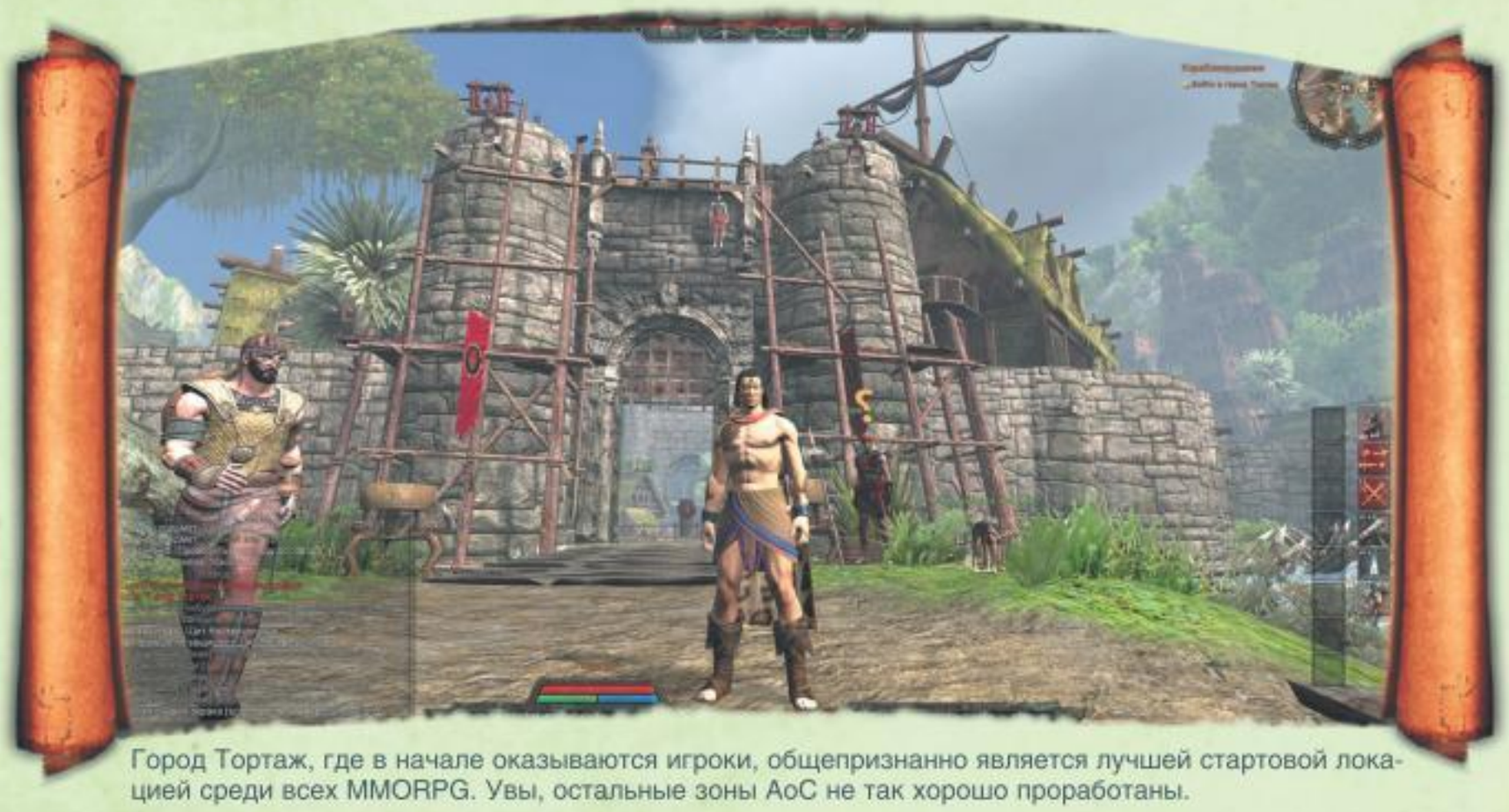
Восток — дело тонкое

Главной темой аддона стала экзотическая страна Кхитай. «Древняя империя, бастион величайших колдунов и мастеров Востока с бескрайней армией, которую ведут в бой гениальные полководцы», — описывал ее Роберт Говард. Подробностей об этих землях в книгах встречается немного, так что у разработчиков был широчайший простор для фантазии и креатива. Вдохновением к созданию Кхитая послужили мифология и архитектура Древнего Китая, Кореи и других азиатских стран. **Funcom** даже обратилась за помощью к своим корейским партнерам, чтобы лучше передать восточный колорит.

Посетить новые земли можно сразу после прохождения Тортажа (стартовой локации). Достаточно поговорить с капитаном дальнего плавания и купить у него билет — в этом случае путешествие будет быстрым и безопасным. Если платить не хочется, можно записаться на борт в качестве охранника, но тогда дорога будет полна сюрпризов. Например, на корабль может напасть гигантский спрут, которого придется победить, или команда сляжет от странной болезни, от которой нужно найти вакцину. Таких квестов-приключений в Age of Conan довольно много, и они прекрасно дополняют атмосферу игры.

Gateway to Khitai, откуда начинается путь в сердце Империи, — большая степная зона, чем-то похожая на средневековую Монголию. Здесь хозяйничают кочевые банды, лютуют песчаные бури, в песках можно разыскать древние руины, а на горизонте виднеется Великая кхитайская стена. Именно за ней скрывается некогда могучая страна, которую теперь раздирают внутренние конфликты.

Дизайнеров Funcom и раньше не в чем было упрекнуть, но в дополнении они превзошли сами себя. Обширные степи Гейтвея, рисовые поля провинции



Город Тортаж, где в начале оказываются игроки, общепризнанно является лучшей стартовой локацией среди всех MMORPG. Увы, остальные зоны AoC не так хорошо проработаны.

Первое, что увидят игроки, попав в Кхитай, — разбитый караван, окруженный со всех сторон кочевыми разбойниками. А на горизонте виднеется Великая стена.

Чосаинь, зловещий кратер Кара Корум, непроходимые джунгли Пайкана... каждая локация бережно собрана вручную и наполнена мельчайшими деталями. За два года с момента релиза ничего не изменилось — AoC была и остается самой красивой MMORPG, особенно если компьютер позволяет запускать игру на DX10.

На саундтрек разработчики тоже не поскупились. Кнут Хюген, написавший оркестровую музыку для Rise of the Godslayer, получил престижную премию IFMCA (Международная ассоциация музыкальных и кинокритиков). Кхитайские мелодии сделали бы честь даже блокбастеру типа «Властелина Колец», так что имя этого композитора мы, думается, услышим еще не раз.

Тигровый всадник

Хотя Funcom решила не поднимать планку максимального уровня, сложность новых зон заметно отличается. Если с обитателями Северных лугов (территория, которая находится сразу за Великой стеной) справится любой восьмидесятник, то в более удаленном Пайкане даже одетым в топовую броню игрокам придется несладко.

Все пять локаций под самую завязку упакованы новым контентом. Большинство заданий построены по привычной формуле «убей-принеси», но, читая описания, можно узнать много интересного об истории и культуре Кхитая. Вообще квесты — одна из самых сильных сторон игры, им разработчики уделили особое внимание. Намного больше, чем PvP-системе, которой в аддоне даже не коснулись.

В одном из квестов вам предложат взять на воспитание питомца — тигра или волка. Вначале это детеныш, которого нужно кормить, оберегать, обучать охоте и другим жизненным премудростям. Со временем звереныш взрослеет, начинает помогать вам в бою и может даже стать ездовым животным. У волка с тигром свои уникальные характеристики, так что для хардкорных фанатов заполучить обоих — чуть ли не святой долг.

Ни шагу без триггеров

Изнутри империю раздирает война десяти фракций, каждая из которых преследует свои цели. Хрупкие клинки — бесшумные убийцы, которые произошли из культа смерти, Желтые священники Юня пытаются свергнуть императора-тирана, который убил своего предшественника, Алый круг — небольшая группа колдунов, которую побаивается вся Империя, а Последний легион — защитники Великой стены под командованием жадного генерала.

Игроки могут выбрать любую из сторон и выполнять задания, поднимаясь по карьерной лестнице. Со временем открывается доступ к продвинутой экипировке, но чтобы собрать все нужные вещи — придется поработать на несколько кланов. А многие из них не любят предателей.

С приходом фракций в AoC появились ежедневные квесты (дейлики), знакомые многим по WoW. Повторяемых заданий в игре сотни, и это самый быстрый способ прокачать репутацию. Конечно, прохождение одних и тех же миссий для получения вещей — не самое интересное занятие, но Funcom дала нам выбор. Те, кто любит получать все быстро, могут фармить дейлики безостановочно, для тех, кому интересно изучать предысторию Кхитая, есть множество сюжетных заданий, а для любителей подземелий аддон добавил аж тринадцать новых инстансов, включая Tier 4 рейд (главным боссом там выступает сам император с элитной стражей).

Боссы в подземельях Кхитая не только сложнее и интереснее старых, но еще и имеют множество разных триггеров, которые игрокам придется раскрыть самостоятельно. Одни триггеры открывают доступ к моду, где монстры еще злее и роняют больше трофеев. Другие дают преимущество в бою. А без активации некоторых вообще не продвинуться дальше.

В качестве триггера может выступать требование снизить здоровье босса до 20% и выждать некоторое время, поговорить с каким-то персонажем или даже продемонстрировать эмоции, да еще в строго определенном порядке. Игроки на официальном форуме обмениваются своими находками, но все секреты аддона будут раскрыты еще не скоро.

В погоне за AA

Отсутствие новых уровней компенсирует новая система альтернативного развития (AA). Вещь это далеко не новая и хорошо знакома ветеранам **EverQuest**, но в

DX10 добавляет в и без того красивый мир новые краски. Например, солнечные лучи, проникающие из окон.

AoC ее немного изменили. Выполняя квесты, участвуя в PvP и проходя подземелья, вы получаете очки AA, которые затем можно тратить на пассивные баффы (они же усилители или фиты) и новые умения (перки).

Фиты дают сопротивление к разным видам магии, страху и обездвиживанию, повышенную защиту и урон. Некоторые из них общие для всех классов, но есть и заточенные под определенный архетип (маг, священник, разбойник, солдат).

Перки уникальны для каждого класса; чтобы их активировать, нужно вставить пиктограмму умения в специальный перк-бар. Так как места там ограниченно, приходится собирать набор под себя. Благодаря AA-системе развитие персонажа ощущаешь постоянно. Даже если в подземелье не выпадет меч Десяти зол, поход не пройдет зря.

Чтобы пропасть между хардкорными игроками и новичками не разрасталась, разработчики дали возможность зарабатывать AA даже в офлайне. Как и в **EVE Online**, перки можно ставить в очередь на обучение — на получение самых крутых способностей может уйти месяц. О том, сколько уйдет времени на прокачку всех AA, лучше даже не думать.

Напротив ворот Великой кхитайской стены раскинулся лагерь, где можно набрать кучу квестов и купить необходимую экипировку.

Система альтернативного развития, безусловно, одна из самых интересных новинок аддона, но разработчикам чуть-чуть не хватило запала, чтобы довести ее до ума. Многие фиты и перки имеют совершенно невнятные описания: приходится гадать на кофейной гуще, как же они работают. Представьте, вы тратите несколько недель, чтобы получить новый скилл (который по описанию выглядит очень перспективно), а в итоге оказывается, что работает он совсем не так, как ожидалось, и вам совершенно не нужен.

К тому же с реально полезными способностями повезло не всем классам. Из-за этого ветки с обсуждениями классов на форумах пестрят не только радостными, но и воплями возмущения.

■■■

Начитавшись в интернете про осады, бэттлграунды и свободные битвы между персонажами, некоторые могут подумать, что AoC ориентирован на PvP. На самом деле осады здесь — явление достаточно редкое. Они, как правило, заканчиваются падением сервера, а самый быстрый способ поднять PvP-ранг — не убивать других игроков, а... заниматься нудным копанием. В AoC даже снимать трофеи с поверженных противников нельзя.

Так что сейчас игра — один из PvE-фаворитов жанра. Огромное количество интересных и подробно описанных квестов, красивый и реалистичный мир, атмосферные подземелья и неплохая озвучка... в эту MMORPG можно играть, как в качественную сингловую RPG уровня **Dragon Age**.

Единственное, что беспокоит: разработчики слишком увлеклись, пытаясь растянуть геймплей. Количество жетонов, репутации, AA-очков и других побрякушек, которые в AoC нужно насобирать для профпригодности, выходит за все разумные пределы. И если раньше, докачавшись до максимального уровня, все задавались самым страшным для MMORPG вопросом — чем занять себя дальше, то теперь игра ударилась в другую (правда, куда более приятную) крайность: все пытаются понять, где найти время, чтобы успеть переделать столько дел. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хайбория никогда не была такой красивой и живой, как в Age of Conan, а после выхода аддона AoC и вовсе превратилась в одну из лучших MMORPG современности.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

ПТИЦА ФЕНИКС

КАК AGE OF CONAN ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ ИЗ СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ПЕРВОКЛАССНУЮ MMORPG

Улучшение производительности

Те, кто играли во времена релиза, помнят постоянные вылеты клиента, лагспайки (когда игра буквально зависает секунд на 10), утечки памяти и тормоза в некоторых зонах — даже на топовых PC. Полностью убрать лагспайки Funcom не удалось, но теперь на евросерверах они происходят намного реже, а на русских, как ни странно, их вообще нет. В «тяжелых» зонах разработчики заметно подняли фреймрейт, так что поиграть в AoC теперь можно даже на стареньком PC. В Кхитае, правда, его ждет нелегкое испытание.

Ревамп экипировки

Одной из главных причин возмущения подписчиков стала убогая айтимизация в AoC. Не было никакой разницы между броней 40 и 60 уровня, характеристики сбивали с толку даже матерых игроков, а некоторые классовые вещи казались совершенно бесполезными. В итоге Funcom решилась на смелый шаг — провести полную переделку всех предметов в игре. Вместо прибавок по 0,4% к характеристикам вещи получили нормальные бонусы к силе, ловкости, критическому урону. А эпическая броня стала... действительно эпической, теперь это реальный стимул ходить в подземелья.

Изменения классов

Механика некоторых классов изменилась до неузнаваемости. Например, рейнджеры потеряли комбосистему, как у классов ближнего боя, вместо этого «белыми» атаками повышают силу спецумений. Хилерам дали больше выживаемости и увеличили мощность лечилок, всем солдатам дали возможность носить Plate Armor. Разработчики также убрали кучу бесполезных талантов, немного выровняли баланс (хотя он по-прежнему далеко не идеален), дали всем новые бонусы и усилили классы, которые считались чересчур слабыми в PvP. Ревамп одного из классов проходит каждые несколько месяцев, и это сразу меняет динамику на полях сражений. То в AoC преуспевают маги, то классы ближнего боя — в общем, не соскучишься.

Улучшения PvP

Любители PvP теперь могут повышать боевой ранг до 10. С каждым новым рангом открываются новые награды, а на десятом можно купить лучшее оружие в игре. Правда, чем дальше, тем карабкаться вверх труднее: первые бойцы десятого ранга появились через несколько месяцев после введения системы.

Любителям охотиться на новичков присваивается маркер «преступник» — с ним можно заходить в город, но стража не приходит на помощь, если кто-то решит напасть. Самые безжалостные ганкеры получают статус убийцы — таким вход в города заказан, так как стража убивает без предупреждения. Со временем очки преступлений тают, но на полное обнуление могут уйти недели. Чтобы ускорить процесс, преступники могут выполнить «очищающие» квесты.

Новый контент

Большой проблемой AoC в 2008 году были провалы контента на средних уровнях. Стартовая зона была выполнена просто потрясающе, с 20-го по 40-й игроки могли качаться в трех локациях, где было полно заданий, но дальше количество квестов начинало быстро редеть и приходилось часами искать их по всему миру. Многие бросали эту затею и попросту качались гриндом, вырезая стада зверушек. За два с половиной года Funcom добавила сотни новых квестов, чтобы заполнить нишу. Также в игре появились две новые большие локации: Ymir's Pass (уровни 55+) с интересной сюжетной линией и колесом мучений, где качал бицепсы Конан, а также Tarantia Commons (70+), где игрокам предложили поработать на одну из воровских группировок и побегать по крышам столицы Аквилонии. Для скучающих восьмидесятников открылись двери нового группового подземелья Xibaluku, которое облюбовали варварские племена пиктов. С выходом аддона количество высокоуровневого контента еще увеличилось.

Поддержка DirectX 10

Несмотря на обещания разработчиков и надписи на коробке, в релизе так и не появилась поддержка DX10. Добавили ее только годом позднее — и обладатели крутых PC смогли убедиться, насколько красивее игра выглядит на этой технологии. В AoC появились солнечные лучи, красочные эффекты во время фаталити, реалистичная вода, физика деревьев и травы, мягкие тени и т.д. Разработчики по-прежнему дорабатывают поддержку DX10 и в конце 2010 года выпустят патч, который добавит еще больше новых эффектов.

Nelson Tethers PUZZLE AGENT

Кирилл Волошин

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Telltale Games
Похожесть
Professor Layton and the Mysterious Village
Wallace & Gromit's Grand Adventures
Платформы
PC, Mac
Сайт игры
www.telltalegames.com/puzzleagent

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

За четыре года своего существования **Telltale Games** выпускали квесты исключительно по чужим произведениям — мультфильмам, комиксам, играм. И даже их сериалы по родным вроде бы вселенным **Sam & Max** и **Monkey Island** (ведь многие сотрудники студии в свое время работали в **LucasArts**) сделаны по лицензии Джорджа Лукаса и компании.

Два больших новых проекта, недавно анонсированных Telltale, тоже будут не оригинальными — изобретатели современных игровых ситкомов собираются перевести в формат видеоигры культовые фильмы «Назад в будущее» и «Парк юрского периода». Однако одновременно студия запустила новый проект, Telltale Pilot, цель которого — искать новые идеи и разрабатывать экспериментальные, а главное, оригинальные игры, которые потом могут дорасти до полноценного «теллтеловского» сериала. Первой ласточкой стал **Nelson Tethers: Puzzle Agent**.

Цена одиночества

Эту игру придумал Грэхем Аннэйбл — известный художник из Портленда, автор комиксов и мультфильмов. Человек, что называется, «свой в доску»: когда-то он работал на LucasArts, а потом был первым арт-директором Telltale Games. Сейчас Грэхем трудится в частной анимационной студии, но с коллегами (которых он совсем не считает бывшими) поддерживает самую плотную связь. Так что Nelson Tethers: Puzzle Agent вполне можно считать стопроцентно собственной, оригинальной разработкой студии.

Самый известный персонаж, придуманный Аннэйблом, — Грикл, смешной и одновременно грустный человек, который живет один (чаще всего рядом с ним мы видим лишь кошку или собаку) и постоянно попадает в забавные, а иногда и в странные, мистические или просто ужасные ситуации.

Нельсон Тетэрс — герой Puzzle Agent — это, по сути, и есть Грикл. Только здесь он сменил ФИО, стал агентом ФБР и вляпался в историю, которую уже не назовешь набором анекдотов или разрозненных новелл: это настоящее мистическое приключение в духе… Дэвида Линча.

Кто убил Лору Палмер?

Впрочем, мистика в этой игре легко уживается с иронией — они идеально дополняют друг друга. Нельсон Тетэрс работает ведущим (и единственным) федеральным агентом не в отделе убийств или, скажем, политических преступлений, а в департаменте… пазлов. Почти весь рабочий день он проводит за разгадыванием кроссвордов. Но однажды Тетэрсу выпадает дело государственной важности: расследовать причину внезапной остановки фабрики по производству жвачки в захолустном городке Скоггинс, штат Миннесота. Фабрика эта снабжает «бубль-гумом» Белый дом, а потому должна возобновить работу как можно скорее.

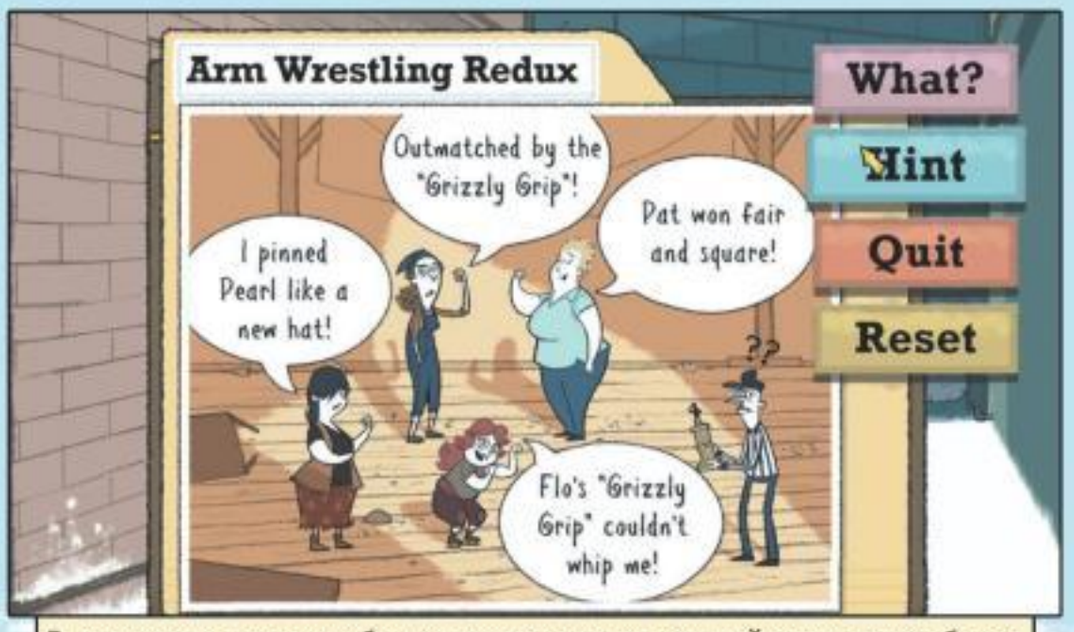
Дальше начинается чистый «Твин Пикс», в который авторы добавили элементы «Фарго» братьев Коэнов, «Секретных материалов» и даже немного Лавкрафта. Агент Тетэрс приезжает в заснеженный Скоггинс и попадает в место, типичное для одноэтажной Америки или какого-нибудь финского поселка. Маленький городок, где все друг друга знают, скрывает собственные тайны и неохотно подпускает к ним приезжих. Многие местные жители настроены враждебно, крайне неохотно отвечают на вопросы либо вовсе играют в молчанку. Местный шериф вместо того, чтобы помочь агенту ФБР в расследовании, пытается поскорее выпроводить приезжего из города. Более того, миловидная продавщица местного фастфуда в какой-то момент попытается убить Тетэрса с помощью бензопилы, а шериф в итоге наставит на него свой пистолет.

Им есть что скрывать: мы находим замерзшие трупы, узнаем о том, что в городе действуют чуть ли не тайные культы, а многие его жители слышат загадочные голоса. Авторы напускают мистики по всем законам Дэвида Линча — например, неожиданно в кадре могут появиться маленькие красные гномы, которые будут пристально смотреть на Тетэрса своими злыми глазками из-за дерева, окна или полуоткрытой двери.

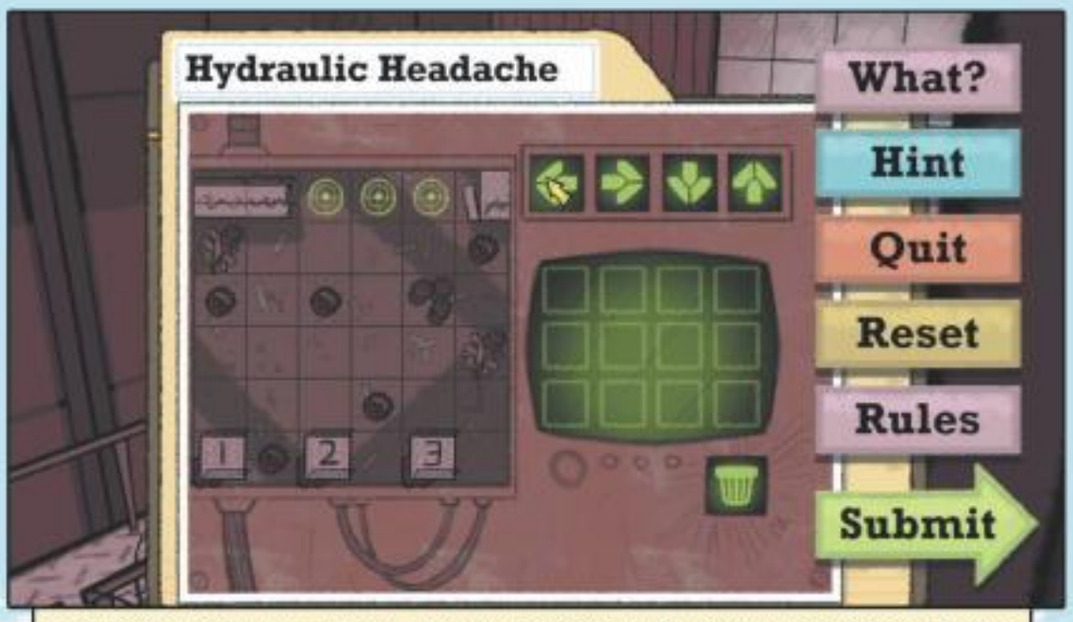
Ироничная мистика

Но за всей этой мистической подоплекой просматривается

За каждую решенную загадку игра выдает рейтинг, учитывая, с какой попытки вы справились и сколько подсказок использовали.



В текстовых загадках без хорошего знания английского языка будет трудно.



После финальных титров можно в свободном режиме заново проходить пазлы, улучшая свой рейтинг.

ирония и даже сарказм. Нельсон долго выспрашивает у бородатого Бьорна, как добраться до отеля, уезжает и вскоре возвращается на то же место — бородач, оказывается, сидел прямо у входа в гостиницу. В самом отеле можно встретить постояльца, рехнувшегося на почве разгадывания пазлов. А шериф, наведя пистолет на Тетэрса, вдруг заметит в кармане агента кроссворд и тут же с безумными глазами бросится разгадывать его, позабыв обо всем на свете.

Еще здесь есть меланхоличное зимнее настроение, свойственное многим, особенно скандинавским фильмам, в которых много снега. Одинокий маленький человек приезжает в провинциальный городок, где на фоне огромных заснеженных просторов люди кажутся еще более маленькими и одинокими. Это царство снега, скуки и одиночества, от которых люди начинают сходить с ума, жадно бросаться на кроссворды, создавать какие-то культы и слышать непонятные голоса.

В итоге карикатурная, казалось бы, мультяшная игра обернулась пронзительной историей, которая, как хорошее кино, предлагает насыщенную многогранную атмосферу, а по степени увлекательности и мистичности немногим уступит тому же «Твин Пиксу».

Как все эти культы и трупы связаны с закрытием фабрики? Кто эти красные гномы, чем-то неумолимо напоминающие знаменитого карлика из фильмов Линча? Может, они тоже лишь плод воображения? Здесь эти вопросы не менее актуальны, чем хрестоматийное «кто убил Лору Палмер?». Но финал истории полинчевски скорее интригует, чем отвечает на все эти вопросы.

Мини-игры и макси-повторы

Самое поразительное, что эту, пожалуй, самую серьезную в своей практике историю Telltale Games рассказывает не в формате традиционного для себя point & click квеста, а скорее в виде сборника казуальных мини-игр. Как может вести расследование агент отдела пазлов? Естественно, разгадывая эти самые пазлы.

Большинство активных действий в Puzzle Agent оформлено именно как мини-игры или логические загадки. Собираетесь добраться на снегоходе до нужного места или преследовать кого-то, собирая по пути разбросанные улики? Пожалуйста, расставьте на пути следования бревна так, чтобы, отталкиваясь от них, машина проехала по витиеватой траектории в нужном направлении. Хозяйка отеля забыла, какой номер комнаты забронирован за Нельсоном? Вот, разгадайте, что написал в журнале напротив его фамилии ночной дежурный. Нужно как можно скорее выбраться из уходящего под лед сарая? Определите, в какой рыбе спрятан ключ от двери на крышу.

Одиночество в Сети

Книги Грэхема Аннэйбла про Грикла весьма популярны. За них художник получил несколько профессиональных наград, они входят в Wizard's Top 25 лучших инди-комиксов всех времен, а последняя книга о Грикле была издана Dark Horse, третьим по величине комиксовым издательством в мире. Не менее популярен и собственный канал Грикла на YouTube, где короткометражные мультфильмы уже просмотрели более миллиона пользователей (***www.youtube.com/user/grickle***).

Аннэйбл рисует комиксы не только про Грикла, среди его героев есть вампиры и даже зомби. Но большинство работ объединяет иронично-грустное настроение. Центральные темы — одиночество, безумие, к которому подчас и приводит это самое одиночество, попытка обрести счастье даже в самых экстремальных условиях, социальная изоляция, потерянность маленького человека в большом городе. И, конечно, те самые маленькие красные гномы — они часто мелькают в работах Аннэйбла, есть даже целая серия про них — The Hidden People. Поэтому, глядя на рисунки и мультфильмы Грэхема, не знаешь, то ли плакать и грустить, то ли смеяться, то ли нервно вздрагивать. Посмотреть работы Аннэйбла можно в интернете по адресу ***www.grickle.com***.

Папа-вампир укладывает своих детишек в маленькие гробики.

Грикл смотрит телевизор, в котором по всем каналам орут от ужаса. Орет даже утка, которую кормили хлебом и случайно попали куском в глаз. Грикл выключает телевизор, открывает окно и что есть силы орет в пустоту огромного города...

Грустный зомби подсматривает за женщиной с ребенком и, кажется, о чем-то мечтает...

На следующем рисунке они уже идут все вместе, обнявшись, все трое — зомби, и все счастливо улыбаются.

Вообще герои Аннэйбла часто орут. Особенно когда видят пресловутых гномов. Да и как тут не орать, когда ты вдруг замечаешь, как эти странные создания о чем-то шепчутся с твоей любимой собакой, а потом вместе с псиной долго пристально смотрят на тебя.

Авторы не скрывают, что сценарий писался под влиянием скандинавского фольклора, «Секретных материалов», фильмов Дэвида Линча, братьев Коэнов, Стэнли Кубрика. И гномов.

Помимо гномов, пару раз в кадре появляется странный мужик в скафандре. Кто он и зачем — совершенно непонятно. Полный Линч, одним словом.

А еще все местные жители озадачены какими-нибудь головоломками — чтобы вытащить из них хоть какую-то информацию, сначала приходится решать за них задачки. По большей части казуальные: соединить попарно четыре точки так, чтобы линии не пересекались; отдать пас, чтобы он прошел через всех футболистов и не задел препятствия. Есть и текстовые загадки, похожие на те, что мы в детстве решали в учебниках: когда произошел взрыв на фабрике, если охранник Берни говорит, что это было за час до начала новой смены, а Эл уверяет, что Берни — единственный, кто работает по восемь часов?

Мозг наизнанку

К сожалению, сами пазлы получились несколько неровными. Одни загадки чуть более сложны, другие менее, а третьи и вовсе примитивны — один раз нас даже попросят найти в скоплении линий ту единственную, что ведет от точки А к точке Б, совсем как в книгах для детей от трех лет. Проблема, впрочем, не столько в казуальности или низкой сложности задачек. В конце концов, иногда игра заставляет поломать голову. Куда хуже, что во всем этом очень мало фирменной «теллтеловской» фантазии. Задачки, взятые из детских книжек, соседствуют с многочисленными вариациями двух самых банальных и приевшихся головоломок в мире: речь о «водопроводчике» (проводим трубу от точки А к точке Б) и сборе пазла (картинки, рисунка, записки, разбитого предмета и т.д. и т.п.) из разных частей. И вот как раз этих банальностей в игре едва ли не больше, чем всех остальных загадок, вместе взятых.

Если бы Puzzle Agent целиком и полностью состояла из примитивных задачек, мы бы, конечно, взвыли. Но герой, слава богу, не только решает пазлы, а еще свободно перемещается по локациям, общается с персонажами, выбирает правильные реплики, иногда ищет и рассматривает поближе какие-нибудь предметы. Увлекательная мистическая история, разворачивающаяся по ту сторону пазлов, иногда даже вторгается в мини-игры: прямо в тот момент, когда вы с грустным лицом собираете очередного «водопроводчика», красные гномики могут свиснуть из-под носа часть загадки и убежать, а вам придется догонять их на снегоходе.

Да кто же, черт возьми, эти гномы?

■ ■ ■

Сценарий, характеры и атмосфера все искупают. Ради них можно вытерпеть и примитивные пазлы. Аннэйбл и компания придумали необычную историю, в которой словно сошедшие с карикатур персонажи сочетаются со скандинавской меланхолией, грустной иронией и мистикой в духе Дэвида Линча. Продолжение хочется увидеть уже сейчас — ведь на карте Скоггинса мы посетили едва ли половину отмеченных локаций. И, в конце концов, кто же эти гномы? ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	○
Легко освоить	✗
Оправданность ожиданий	70%

Дождались

Первая игра «собственной выделки» получилась у Telltale Games неоднозначной, но увлекательной: иронично-мистическая история в духе Дэвида Линча дополняется не самым удачным сборником казуальных мини-игр.

Геймплей:	7
Графика:	7
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	7

Рейтинг

7,0

Хорошо

«MAFIA 2 ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖА НА ИГРУ НАШЕЙ МЕЧТЫ» — «ИГРОМАНИЯ»

«САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ГОДА» — GAMEGURU.RU

«ВЕЛИКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ГАНГСТЕРСКАЯ САГА» — «СТРАНА ИГР»

MAFIA II®

КОМПЛЕКТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ЗАКАЗА ДОСТУПЕН С 30 ИЮЛЯ

WWW.MAFIA2-GAME.RU

РЕКЛАМА

В ПРОДАЖЕ
С 27 АВГУСТА 2010

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia® II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license.
Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Логотип PC DVD-ROM является товарным знаком © IEMA, 2004. Все остальные товарные знаки и торговые марки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.

Жанр
Квест
Издатель
dtp entertainment
Разработчик
House of Tales
Похожесть
Moment of Silence
Overclocked
Платформа
PC
Сайт игры
www.15days-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
Желательно:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

Считается, что в 1998 году студия **House of Tales** первой среди немцев начала разрабатывать квесты. Это был камешек, сорвавший лавину: столько адвенчур, как в Германии, сегодня не делают нигде, даже во Франции. И если поначалу количество явно довлело над качеством, то в последнее время немцы научились делать отличные квесты — вспомните хотя бы **Edna & Harvey** и **The Whispered World**.

Пленники жанра

У House of Tales качество игр всегда было выше среднего, но, в отличие от некоторых своих коллег, компания явно топчется на месте. Ее новый проект **15 days** — лучшее тому подтверждение. Разработчики из House of Tales всегда ставили прежде всего на качественный сценарий и диалоги. Их два предыдущих квеста, **Moment of Silence** и **Overclocked**, напоминали **Fahrenheit**: это были увлекательные психологические триллеры, где сталкивались личные трагедии и глобальные заговоры, маленький человек и тоталитарные организации. Как и Fahrenheit, обе игры представляли собой скорее интерактивное кино, где сюжет, характеры, диалоги, атмосфера, музыка и чувство глубокого одиночества проработаны лучше, чем пазлы и собственно игровой процесс. Но если Дэвид Кейдж компенсировал это новаторской постановкой, нелинейностью и необычными для жанра динамичными мини-играми, то Moment of Silence и Overclocked оставались достаточно архаичными point & click квестами, пребывающими в плену условностей и жанровых клише.

И это только подчеркивало собственные недоработки. Хотелось как следует тряхнуть немцев за плечо и крикнуть им: взбодритесь, добавьте свежих идей, постановки, экшена, нелинейности! Тем более что сами игры генерировали массу подходящих для этого ситуаций. Собственно, об этом мы и писали в рецензии на Overclocked. Но вот прошло два года, а в квестах House of Tales все по-прежнему.

Живопись в обмен на продовольствие

У этой стабильности есть безусловный плюс: авторы снова рассказывают интересную историю, в которой читать диалоги вы будете чаще, чем делать что-либо еще. Немцы продолжают исследовать любимую тему противостояния системы: властных структур с одной стороны и рядовых граждан — с другой.

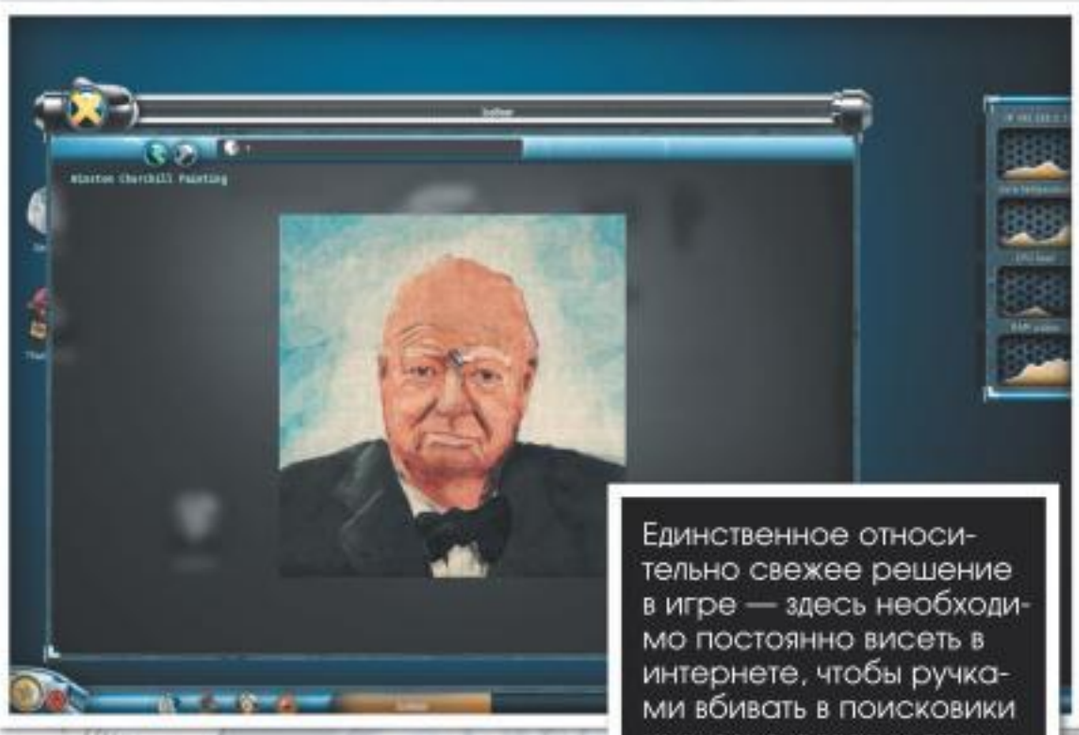
На этот раз в центре внимания трое молодых антиглобалистов из Лондона — Бернард, Майк и девушка Катрин. Они борются с несправедливостью текущего мироустройства оригинальным способом: воруют картины из музеев, подменяют их копиями, а вырученные от продажи оригиналов деньги отдают на гуманитарные проекты в Африке.

Все это, конечно, выглядит странно: заказчик, таинственный афроамериканец, передает нашим робингудам миллионы евро, те спокойно уносят их в свое убежище, куда-то прячут... В воздухе витает ощущение ненормальности происходящего, ожидание того, что вот-вот что-то пойдет не так. А тут еще умирает министр британского правительства, из кабинета которого незадолго до смерти наши антиглобалисты похитили одну картину.

Немцы нагнетают обстановку по всем законам триллера. Катрин названивает на автоответчик ее отец, уверяющий, что она в опасности, Бернард подозрительно часто отлучается в город, а параллельно со всем этим свое расследование обстоятельств смерти британского министра начинает агент Интерпола из Вашингтона Джек Стерн.

В итоге сценарий набирает такие обороты, что событий

Пазлов в игре немного, но и в них логика не всегда очевидна.



Единственное относительно свежее решение в игре — здесь необходимо постоянно висеть в интернете, чтобы ручками вбивать в поисковики ключевые слова и открывать в почте прикрепленные файлы.

Музыка, как всегда у House of Tales, подобрана превосходно. В этом баре, например, играет дымный блюз в стиле Ника Кейва.

В игре очень много условностей: персонажи переговариваются по блютусу прямо на глазах у охранников, а те каким-то мистическим образом ничего не слышат.

хватило бы на пару голливудских боевиков: герои периодически заглядывают в дуло вражеского пистолета, получают по голове, подрывают парижские катакомбы и минируют АЗС, сбегают с виллы африканского диктатора на вертолете, ныряют в воды Сенны и даже узнают о таинственной гибели премьер-министра Гордона Брауна (слава богу, в газете с этой новостью изображен не настоящий Гордон Браун).

Как всегда у House of Tales, экшен соседствует с длинными диалогами, за чтением которых кто-то из игроков попросту уснет, а кто-то, наоборот, почерпнет массу интересных деталей. Здесь болтают обо всем — о личном, о политике, о природе власти, о том, как машины постепенно заменяют людей, и даже о том, можно ли творить добро, совершая маленькое зло. Из диалогов мы узнаем, что у Катрин кризис в отношениях с отцом, а ее учитель постепенно сходит с ума после пережитой личной трагедии. Майк постоянно острит, Джек ругается с шефом, недавно уволенный охранник спивается в баре, его коллега не прочь изменить жене... И даже главный злодей вдруг расскажет, что скучает по дочери. Все это не имеет прямого отношения к сюжету, но благодаря таким интимным деталям мы видим перед собой не персонажей-кукол, а настоящих, практически живых людей...

Без фокусов

Как и в Overclocked, игра постоянно переключается между несколькими персонажами. Ведь в банде антиглобалистов четкое распределение обязанностей: Катрин проникает на объект и ворует картины, Майк взламывает электронные системы безопасности, Бернар обеспечивает прикрытие снаружи. А Джек Стерн в это время идет по их следу.

Тут, казалось бы, самое время авторам проявить смекалку, выдумку, по полной обыграв специализацию героев. Можно было бы добавить стелса, экшен-сцен, погонь, переодеваний, каких-нибудь уникальных девайсов, задачек с ограничением по времени. Однако игровой процесс за разных героев почти не отличается — разве что Майк несколько раз сыграет в мини-игры с электроникой, а Джек будет постоянно висеть на телефоне своего шефа да пару раз покопается в базе данных. В остальное время все персонажи одинаково занимаются пиксель-хантингом, собирая, комбинируя и применяя предметы, а еще постоянно выходят в интернет, чтобы получить информацию об объекте задания или месте назначения. То есть в точности повторилась ситуация, которая была в Overclocked: немцы предпочли не изобретать велосипед, а использовать привычную и во многом архаичную механику классического квеста.

Но ладно бы они сделали действительно качественную игру. К сожалению, 15 days назвать интересной не получится при всем желании. Необычные игровые ситуации в игре можно пересчитать по пальцам одной руки (пара мини-игр да забег по лабиринту парижских катакомб), зато откровенно глупых, притянутых за уши — предостаточно. Коллеги используют Катрин как безропотную студентку-курьера: принеси радиопередатчик, подай вон ту флэшку! Не менее «увлекательно» ходить по залам музея и одинаково тыкать курсором в камеры наружного наблюдения, записывая их расположение. Особенно если учесть, что для этого приходится каждый раз заново лезть в инвентарь и выбирать там нужный предмет... Это не говоря уже о том, что персонаж делает все это... днем, на глазах этих самых камер наблюдения.

В итоге собственно игровой процесс воспринимается как нагрузка, довесок к сценарию. На месте и фирменные болячки House of Tales, которые мы отмечали еще в 2004 году в рецензии на Moment of Silence, — не самый удобный инвентарь (нужно несколько раз кликать на постоянно ускользающие иконки, чтобы просто взять предмет) и дедовские методы режиссуры из арсенала кукольного театра инвалидов. Угловатые модели персонажей с деревянной походкой и деревянными лицами (за окном 2010 год, а тут лицевая анимация отсутствует как класс!) в основном просто ходят или стоят друг напротив друга. А еще авторы забыли добавить журнал, из-за чего порой очень сложно понять, куда идти и что делать.

■■■

Все это навевает сравнения с **Alpha Protocol**: интересный сюжет, отличная проработка атмосферы, характеров и диалогов надежно похоронены под архаичным геймплеем, неудобным управлением и деревянными моделями.

У такого подхода, как и у авторского кино, конечно, найдутся свои поклонники, которые не уснут во время диалогов: та же Moment of Silence, по опросам, регулярно оказывается в числе трех лучших немецких игр за всю историю, да и первые отзывы на 15 days были более чем положительными. Но проблема в том, что потенциал House of Tales значительно выше. И нам очень хочется, чтобы они наконец показали, на что способны. Для этого всего-то и нужно усвоить простую истину — для отличной компьютерной игры важны все составляющие, а не только история и диалоги. Может быть, это произойдет уже в продолжении 15 days, на которое явно намекает финал? ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Новая игра от авторов Moment of Silence и Overclocked, в которой они демонстрируют свои старые таланты и продолжают наступать на старые грабли.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	6

Оправданность ожиданий: 70%

Рейтинг
6,5
«Выше среднего»

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

LIMBO

Жанр
Загробный платформер
Издатель
Microsoft
Разработчик
Playdead
Похожесть
Braid
Spectre
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
www.limbogame...

Кратос с жуткими криками отрывает голову Гелиосу — игрок ухмыляется и бормочет под нос «круто!». Данте одним размашистым ударом косы разрубает пополам орду грешников — игрок с улюлюканьем тут же кидается в еще большую толпу монстров, чтобы опробовать новые способы жестокого смертоубийства. Так уж получилось, что по-настоящему шокировать, ошеломить современного пользователя виртуальным насилием очень и очень сложно — за годы, проведенные в компании безжалостных героев игр, у всех выработался стойкий иммунитет к оторванным конечностям, фонтанам крови, вывалившимся на асфальт кишкам. Сегодня этим никого уже не удивишь.

Но почему-то, когда маленького мальчика из Limbo в первый раз обезглавливают медвежьим капканом, вздрагиваешь и потом еще секунд пять сидишь в полнейшей прострации, слушая, как сердце отстукивает бешеный ритм где-то в районе правой пятки… И в этом вся Limbo — это игра невиданной пронзительности и мощи, которая по силе и яркости впечатлений оставляет позади большинство других игр.

Маленький мальчик просыпается в жутковатом сумрачном лесу. Кто он такой, как сюда попал, с какой целью, что это за место — неизвестно. Разработчики с первых кадров дезориентируют игрока, ставят перед ним десятки вопросов, на которые нужно найти ответы. Мы сами, методом многочисленных проб и ошибок, должны выяснить основные законы этого мира, изучить его и попытаться в нем выжить.

А выжить здесь очень непросто, потому что Limbo — это совершенно жуткий мир черно-белого сумрака, хищников и смерти. Здесь постоянно кто-то кого-то хочет съесть или убить, по мере прохождения вы будете не раз натыкаться на безжизненные тела предшественников, да и сам мальчик за время своего путешествия погибнет не меньше сотни раз. Колья, пропасти, глубокие водоемы, валуны, пилы, ловушки, агрессивная фауна — способов распрощаться с жизнью здесь хватает. Как и чекпойнтов: разработчики щедро расположили их в самых опасных местах, поэтому ситуаций, когда из-за смерти героя приходится заново проходить пол-уровня, тут нет.

От Limbo никогда не знаешь, чего ждать: игра раз за разом удивляет, ошеломляет, очаровывает. Уже упомянутая первая смерть мальчика — лишь одна карточка из целого альбома черно-белых фотографий, которые Limbo оставит в вашей памяти. Вот ваша первая встреча с огромным пауком, которому вы постепенно будете отрывать лапы, а в финале столкнете его обезображенное тело в яму с кольями. Вот первый опыт близкого общения с личинкой, которая с омерзительным хрустом вгрызается в мозг мальчика и начинает управлять им как марионеткой. Вот рычаг, после активации которого весь мир Limbo начинает медленно переворачиваться с ног на голову. Вот полет на огромной мухе, которая будет отчаянно пытаться вас сбросить, хоть и ценой собственной лапы. Каждая такая сцена выглядит и ощущается одновременно жутко и завораживающе — совершенно потрясающее чувство.

На пути героя встают не только противники и ловушки, но и сама физика здешнего мира. Именно на ней основаны многочисленные пазлы. Некоторые здешние головоломки заставят вас поскрипеть извилинами не одну минуту. Головоломки Limbo такие же беспощадные, как и сама игра: рассчитывать последовательность действий приходится с точностью до миллисекунды, иначе мальчика размажет о стену с шипами, распилит огромная пила или придавит огромным валуном.

■■■

Справедливости ради стоит отметить, что только благодаря «застреванию» на пазлах не возникает ощущения того, что Limbo — это пусть и шикарная, но все же демонстрационная версия чего-то большего. Зная решение всех головоломок, игру можно пройти за какие-то час-полтора...

Зато это будет один из самых запоминающихся часов, которые вы проводили за играми! Час, состоящий из проникающего под кожу мрака и смерти, атмосферы безнадежности и ужаса, окутывающей с первых моментов игры, когда два огонька-глаза медленно открываются на сумрачной лужайке Лимба. Вне всяких сомнений, перед нами одна из самых ярких инди-игр этого года, а возможно, и целого десятилетия. ■

В самом начале нам предстоит пересечь небольшое озеро на этой лодке. Аллюзия на путешествие через реку Стикс.

Мрачные декорации плавно перетекают друг в друга: начав свой путь в сумрачном лесу, вы постепенно пробираетесь к странной заводской зоне.

- [ ] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [x] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
90%

ДОЖДАЛИСЬ?

По-настоящему мрачный, жуткий и атмосферный платформер. Злой брат-близнец Braid. Просто одна из самых запоминающихся инди-игр.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
8,0
ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

MONKEY ISLAND 2
SPECIAL EDITION
LECHUCK' S REVENGE

- **Издатель/разработчик**
  LucasArts
- **Похожесть**
  - Tales of Monkey Island
  - The Secret of Monkey Island: Special Edition
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Платформы**
  PC, Mac, iPhone, iPad
- **Сайт игры**
  www.lucasarts.com/games/monkeyisland2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«Специальное издание» **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**, одного из лучших квестов в мире, вышло в середине июля, аккурат в разгар испепеляющей жары в европейской части России. Подарок, надо признать, замечательный. На пороге теплового удара, обливаясь потом в душном офисе или в квартире, вы запускаете Special Edition, видите море, пальмы, корабли и улыбку «могучего пирата» Трипвуда, слышите крики чаек и прекрасную музыку… Трудно придумать более логичное дополнение к кондиционеру, стакану чего-угодно-со-льдом и прочим традиционным средствам по борьбе с духотой в большом городе. Вы словно сами переноситесь туда, к морю, где много диких обезьян, коварных пиратов, роковых красоток, грога и сокровищ.

Именно вторую часть, вышедшую в 1991 году, многие считают сильнейшей игрой серии. В LeChuck's Revenge — самая насыщенная концентрация событий, неожиданных сюжетных зигзагов, шуток, диковатых сцен и персонажей.

В закадровых комментариях разработчики устраивают почти тарантиновские диалоги: могут, например, долго выяснять, кто и зачем догадался спустить штаны с Гайбраша на кладбище…

Шутки с переодеванием в женскую одежду и внезапными лифчиками в гардеробе брутального пирата сейчас кажутся несвежими, но в 1991-м они попали в точку.

История начиналась неожиданно (повиснув над пропастью, Гайбраш рассказывал возлюбленной Элейн, как он дошел до жизни такой, поэтому большая часть игры проходила в воспоминаниях Трипвуда), заканчивалась отнюдь не хеппи-эндом, а сам «могучий пират» за это время пережил такое, что мало не покажется. Он делал куклы вуду, плавал в гробу, впадал в детство, видел скелеты собственных родителей, поющих песенку про кости, узнавал шокирующие подробности про родственные связи с главным врагом…

Но несмотря на такую мрачную фабулу, Monkey Island — это все-таки комедия, причем очень смешная. Многие сцены стали классикой жанра. Гробовщик Стэн, залезающий в товар, чтобы получше его разрекламировать, Гайбраш со спущенными штанами на кладбище, он же в женском платье на балу, пираты, посещающие психотерапевта… Классический игровой процесс украшали уморительные диалоги (здесь собеседники могли разговаривать друг с другом скороговорками!), экстравагантные ребусы из серии «внимательно выслушай вопрос и правильно ответь на предыдущий», гробокопательство у могилы неизвестного пирата, а также поиски использованного попугая.

Все это, разумеется, есть и в Special Edition. Как и в случае с первой частью, авторы провели косметический ремонт: перерисовали графику в разрешении 1280x720, перезаписали саундтрек, полностью озвучили всех персонажей. Если же захочется сеанса экстремальной ностальгии, можно в любой момент одной кнопкой вернуть прежний спрайтовый вид: причем, в отличие от ремейка первой части, здесь диалоги озвучены и в «классическом режиме». Наконец, игру стоит пройти заново уже за тем, чтобы послушать забавные и познавательные комментарии авторов, Рона Гилберта, Дейва Гроссмана и Тима Шейфера. Последние вспоминают различные истории, связанные с созданием LeChuck's Revenge, шутят, пытаются между делом выяснять давние отношения, вдаются в рассуждения о специфике жанра.

Молодежь же начнет знакомство с нержавеющей классикой в самых комфортных условиях: в специальной редакции есть встроенная система подсказок, подсветка активных областей на экране и система ачивментов. «Осовременили» авторы и управление: инвентарь повесили на отдельную кнопку, появился универсальный курсор с выбором возможных действий, а героем при желании можно управлять напрямую с клавиатуры.

■■■

Несколькими страницами раньше мы уже расписывались в симпатии к Рону Гилберту, разбирая его новейшую игру, **DeathSpank**. Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge помогает понять, за что мы все его так любим. Механика обеих игр, в общем, не нова, но в ту и другую играешь с одинаковым удовольствием, несмотря на почти двадцатилетнюю разницу в датах релиза. В чем причина? Все просто: такие вещи, как хороший арт-дирекшен, оригинальные пазлы и чувство юмора, — они в принципе не стареют. Дряхлеет разве что графика, но над ней в LucasArts как раз поработали. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

HD-ремейк классического квеста в первую очередь адресован лентяям и технофилам. Остальные готовы проходить Monkey Island 2 в любом разрешении и с восьмибитной музыкой. Хотя за озвученные диалоги и комментарии разработчиков — отдельное большое спасибо.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
8,5
ОТЛИЧНО

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Платформер

TOY STORY 3

- **Издатель**: Disney Interactive Studios
- **Разработчик**: Avalanche Software
- **Похожесть**: Disney's Bolt, Over the Hedge
- **Мультиплеер**: Кооперативный режим
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**: www.disney.go.com/toystory

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
4,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Когда-то давным-давно игры по мотивам мультфильмов «Диснея» были сплошными хитами. Если ваше детство прошло в обнимку с «Сегой» или Super Nintendo, то вы наверняка вспомните такие названия, как **Aladdin**, **The Lion King**, **The Jungle Book**. Да та же **Toy Story** была хоть и не гениальной, но очень приличной игрой для своего времени.

А потом, с появлением PlayStation, прогресс рванул вперед с огромной скоростью, и делать хорошие игры по фильмам и мультфильмам стало невыгодно. Вот и потчует нас игровое подразделение «Диснея» творениями вроде **Up: The Video Game** и **Ratatouille**.

Когда животное бросаешь, оно издает такое жалобное «Му-у-у», что невозможно не умилиться.

Лихачить на машинках в Toy Story 3 интереснее всего. Кстати, совет: если вдруг понравится, обязательно попробуйте игру TrackMania.

Для маленьких игрушек даже преодоление обычной комнаты — целое событие.

Но с **Toy Story 3** все сложилось совсем иначе, и мы получили — вот ведь чудо! — действительно хорошую детскую игру. Только не подумайте, что она с таким же успехом подойдет для взрослых. Их приключения Вуди, База Лайтера и Джесси заинтересуют на пару часов, не больше.

А вот дети будут очень довольны. Прежде всего потому, что Toy Story 3 — удивительно разнообразная игра. Если у вас есть хотя бы небольшой опыт общения с цветами жизни, вы наверняка знаете, что от долгого повторения одних и тех же действий у них случаются приступы непреодолимой скуки. Разработчики это поняли и, вместо того чтобы наклепать десяток одинаковых уровней с оглядкой на мультфильм, не поленились включить фантазию.

Сюжетную часть игры можно пролететь буквально часа за три, если не отвлекаться на поиски бонусов. Но за это время вы полетаете на ракетном ранце База, проникнете на базу Зурга и постреляете из лазера по роботам, спасетесь от злой игрушечной ведьмы, заливающей комнату отменным эспрессо, изобразите из себя монорельсовый поезд, как Рэтчет из серии **Ratchet & Clank**, и даже под покровом ночи сбежите из детского сада (тут уже включаются правила стелс-экшена). Не говоря уже о нескольких обычных уровнях, в которых участвуют все три главных героя. Здесь игра становится похожа на **Lost Vikings**: Вуди умеет цепляться веревкой за крючки, Джесси балансирует на узких предметах, а Базз может зашвырнуть двух других героев на верхотуру, куда обычным прыжком не доберешься.

Самое удивительное, что на этом разработчики не остановились. Помимо сюжетной линии, которая связана с мультфильмом, в Toy Story 3 есть режим «GTA для самых маленьких». На этой своеобразной игровой площадке дети могут с удовольствием провести очень много времени. Выбранный герой становится шерифом небольшого игрушечного городка в стиле Дикого Запада и волен выполнять просьбы его жителей, искать небольшие секреты или просто валять дурака. По ходу дела в его карманах накапливаются золотые монеты, растрачиваемые на новые участки города или игрушки. Купив, например, лошадку, вы сможете участвовать в заездах на время, а построив трюковой автодром, вдоволь напрыгаться с трамплинов на игрушечной машинке.

■ ■ ■

Конечно, для Toy Story 3 свойственны многие недостатки игр по мультфильмам: не самая современная картинка, малая продолжительность, неотзывчивое в определенные моменты управление. Но при этом — это одна из тех редких игр, от которых вашего ближайшего маленького родственника за уши невозможно будет оттянуть. По крайней мере, первые пару дней. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошая детская игра, способная угомонить ребенка на пару часов в день. Использовать, когда хочется тишины и покоя.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Реальность: без вариантов

В ПРОДАЖЕ С 19 АВГУСТА

KaneandLynch.com

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

18+

PC DVD-ROM SOFTWARE · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Реклама

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

SAM & MAX SEASON 3
THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 4
BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Похожесть**
  - Sam & Max: Hit the Road
  - Sam & Max: Season 1-2
- **Платформы**
  PC, Mac
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Кинопародии — один из самых банальных способов рассмешить публику. Но авторы третьего сезона приключений Сэма и Макса не побоялись показаться банальными: видимо, потому что в пародии здесь участвуют не Гарик Харламов со своей «камедийной» компанией, и не звезды «Очень страшного кино», а пес в фетровой шляпе и колкий на язык кролик. В первом эпизоде они обыгрывали фильмы про нашествие пришельцев, во втором — пародировали немое кино и «Индиану Джонса», третий эпизод начинался проливным нуаром. И вот в **Beyond the Alley of the Dolls** пришла очередь настоящего кинохоррора.

Само название эпизода (в вольном переводе звучит как «За аллеей кукол») и присутствие в качестве главного злодея обезумевшей игрушки по имени Чарли отсылает к популярному в конце 80-90-х годов прошлого века поджанру «ужасы про кукол» — что-то в стиле легендарных фильмов про Чакки или культового «Повелителя марионеток». Начинается же четвертый эпизод в духе какой-нибудь «Ночи живых мертвецов» и других фильмов Джорджа Ромеро. Дуэт «вольных полицейских», их старая знакомая Стинки и ее дедушка забаррикадировались в забегаловке и держат круговую оборону. Они забили окна и палят из дробовиков и пистолетов по рукам, которые сквозь щели и дыры упорно тянутся к ним. Только тянут их не зомби, а... клоны Сэма, на которых вместо отутюженного костюма и шляпы красуются одни трусы. Вот вам и «атака клонов».

На этом парад пародий не заканчивается. Расследуя, кому же понадобилась армия Сэмов и какое отношение все это имеет к Дьявольскому ящику игрушек (именно он, напомним, был причиной всех бед в предыдущих эпизодах), наша парочка встретится с древним богом Йог Согготом, позаимствованным из творческого наследия Лавкрафта. А в финале Макс сам превратится в нечто ужасное и огромное, после чего отправится громить город — как заправский Годзилла.

Авторы испытывают какую-то нездоровую страсть к теме любви между человеком и животными.

Получилось смешно, но было бы еще смешнее, обыграй авторы чуть бодрее психические способности Макса. Новый фокус лишь один — умение читать мысли персонажей. Игровые ситуации и загадки на этом строятся самым предсказуемым образом: забравшись в чужие мозги, мы узнаем код к двери или другую важную информацию, которую скрывает собеседник. Часто этот прием используется в паре с чревовещанием, позволяющим Максу говорить своим голосом за других персонажей (и даже за неодушевленные предметы).

Есть, конечно, пара веселых сцен. Например, во время спиритического сеанса наш кролик сначала узнает о том, что у крота Гарри (еще один старый знакомый, с новыми яркими персонажами тут вообще туговато) недавно умер дядя, а потом заставляет портрет дядюшки разговаривать с племянником. Забавная комбинация из чтения мыслей и чревовещания получилась и в финальном пазле, где голосом Макса вещают... Дьявольский ящик игрушек и даже Статуя Свободы. Но все равно того уморительного юмора и феерического отборного безумия, которое мы видели в двух предыдущих эпизодах, в Beyond the Alley of the Dolls куда меньше. Пожалуй, лишь финальное превращение Макса напоминает о былом, оставляя отличный задел на заключительный, пятый эпизод.

К тому же Майкл Штеммле (напомним, это главный дизайнер **Sam & Max: Hit the Road**) на этот раз не стал экспериментировать ни с киношной рваной подачей истории, ни с игровым процессом. От допросов с пристрастием в стиле нуар остался лишь эпизод (один из лучших кстати!), зато появилось больше сложных классических пазлов, где нужно правильно выставлять рычаги и подбирать нужные мелодии. Тоже неплохо, конечно, но проблема в том, что решать их приходится не самым изящным способом — перебором всех возможных вариантов. Иначе никак!

И вообще с логикой в Beyond the Alley of the Dolls нет-нет да и случаются проколы. Например, ответ на вопрос, почему на спиритическом сеансе дух нужного персонажа мы сможем вызвать только после того, как со своим мертвым дядюшкой поговорит Гарри, так и остался сиротливо висеть в воздухе. Зато здесь куда меньше метаний между локациями — и это, безусловно, плюс.

■ ■ ■

Каждая новая встреча с Сэмом и Максом — это все равно праздник, несмотря ни на что. Особенно учитывая, что на юмористические квесты сейчас острый дефицит. Поэтому целевая аудитория останется довольна знакомством с Beyond the Alley of the Dolls. Особенно киноманы. В 4-5 часов авторы вместили несколько веселых пародий, уйму диалогов и загадок, пару забавных сцен, говорящую Статую Свободы и художественное чтение мыслей. Но мы ждали от четвертого эпизода чего-то большего. Будем надеяться, что авторы берегут силы на грандфинал. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный сборник пародий на кинохорроры, приправленный Лавкрафтом, а также не самыми смешными в истории сериала шутками и персонажами.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

King's Bounty®

ПЕРЕКРЕСТКИ МИРОВ

В ПРОДАЖЕ С 17 СЕНТЯБРЯ

БОНУС

РЕДАКТОР КАМПАНИЙ

НОВЫЕ КАМПАНИИ

“Поход орков” • “Чемпион Арены” • “Защитник Короны”

РЕКЛАМА

ФИРМА «1С»

KATAURI INTERACTIVE

www.KingsBounty.ru

© 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.
© 2010 ООО Katauri Interactive. Все права защищены.

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Походовая стратегия

RISK

FACTIONS

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Stainless Games
- **Похожесть**
  - Risk: The Game of Global Domination
  - Tom Clancy's Politika
  - Lux: The Game of Universal Domination
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Платформа**
  Xbox 360
- **Сайт игры**
  www.ea.com/games/risk-factions

Зомби, швыряющиеся оторванными конечностями в лохматых йети. Тоталитарная группировка котов под предводительством генерала Мяо. Партии длиною в немыслимые тридцать минут, наконец... Таков **Risk: Factions**. Однако фанатам оригинального, настольного «Риска» с реальными странами-фракциями и не менее реальной картой мира не стоит впадать в праведное исступление. К чести разработчиков следует отметить, что у них почти лабораторное чувство меры: нововведений здесь ровно столько, сколько нужно для привлечения к Risk: Factions как верных адептов франчайза, так и блуждающих по Xbox LIVE Arcade новичков.

Держать войска рядом со спящим вулканом — не самое мудрое тактическое решение…

Зомби и роботы в борьбе за мировое господство — в какой ещё игре можно увидеть нечто подобное?

На ужимки гениралов можно смотреть бесконечно.

От прадедушки-настолки в Risk: Factions многое перешло без изменений. За контроль над поделенной на кусочки территорией в походовом режиме бьются несколько игроков-генералов. Каждый ход состоит из фаз: найм и диспозиция солдат, атака и захват новых регионов, финальные маневры перед передачей хода противнику. Результаты стычек между армиями разрешаются броском кубиков — у кого выпало больше очков, за тем и правда. Поэтому перед началом партии лучше запастись букетом четырехлистных клеверов и парой-тройкой заячьих лапок: при всей глубокой стратегической составляющей Risk удача здесь играет огромную роль. Чисто теоретически маленькой группой солдат-везунчиков можно захватить полмира.

Самое серьезное новшество Risk: Factions — задания. Раньше единственной целью игроков было подчинение абсолютно всех кусков глобальной карты. Из-за изнурительной охоты на последние крохи земли партии нередко затягивались на два-три часа.

Здраво рассудив, что для консольного проекта такие продолжительные войны не подходят, Stainless Games решили перекроить систему. Теперь перед началом игры участники получают список возможных заданий. Например, установить контроль над городами-клетками, за один ход расширить империю на пять секторов, полностью оккупировать континент и так далее. Если вы первым успешно выполнили условие, то задание удаляется из списка (то есть другие игроки уже не смогут его выполнить), а вы получаете в нагрузку весомый тактический бонус. Скажем, владея плотиной, можно вывести все войска из области, ракетная база окажет поддержку на поле боя (добавится лишний кубик), склеп дает способность «заморозить» сектор и не дать врагу его захватить. Но главная мотивация выполнять задания состоит в том, что ирок, быстрее всех выполнивший три из них, автоматически получает лавры победителя — и никакого обязательного мирового господства и беготни за ускользающими кусочками суши.

В результате время одной партии в Risk: Factions резко сократилось до тридцати-сорока минут. Игра стала гораздо насыщеннее и динамичнее: за оставшимися заданиями открывается настоящая охота, в ходе которой генералы устраивают дерзкие вылазки за особо лакомыми бонусами, щедро сыплют спецспособностями и судорожно скрещивают пальцы при броске кубиков. Вроде бы перед нами вдумчивая и глубокая стратегия, а градус напряжения просто зашкаливающий.

■■■

В самом начале Risk: Factions бутафорски суровый генерал, обращаясь к вам, предложит сразу переключить игру в классический режим и «отказаться от таких замечательных вещей, как яркая картинка, плавная анимация и частичная обнаженка». Без тени сомнения отклоняйте это заманчивое предложение, потому что иначе вы пропустите почти весь труд Stainless Games. И дело тут даже не в симпатичной графике и обнаженке — в Factions девелоперы реализовали ряд любопытных идей, которые позитивно сказались на механике оригинального «Риска». ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Переехав на Xbox LIVE, «Риск» стал во много раз краше, удобнее и увлекательнее. Настоящая находка для тех, кому нравятся настольные игры, но у кого по каким-то причинам нет стола.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ **8,0** ОТЛИЧНО

RAZER™

Imperator™

ergonomic laser gaming mouse

контроль. комфорт. кастомизация.

Игровая мышь с эргономичной формой для правшей
Регулируемое положение боковых кнопок
5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G
Встроенная память Razer Synapse™
Большие прорезиненные кнопки
7 независимо программируемых кнопок Hyperesponse™
Время отклика 1 мс / Частота опроса 1000 Гц Ultrapolling™
Регулировка чувствительности мыши на лету в игре On-The-Fly Sensitivity™
Бесшумные тефлоновые ножки Ultraslick™ Teflon

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru
MediaMarkt www.mediamarkt.ru
ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600 dpi

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

Алексей Макаренков
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Аркада

ALIEN SHOOTER 2

CONSCRIPTION

- **Издатель/разработчик**: Sigma Team
- **Похожесть**: Alien Shooter 1/2; Crimsonland; Alien Breed; Alien Swarm
- **Платформа**: PC
- **Сайты игры**: www.sigma-team.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В 2003 году **Alien Shooter** казался вполне логичным продолжателем дела **Serious Sam**: джентльмен в обтягивающей майке (альтернативный вариант — дама модельных форм) мужественно выступал против толп инопланетян, доказывая, что лучший аргумент в межзвездной дипломатии — это огнемет. Четыре года спустя, в 2007-м, появился **Alien Shooter 2** — игра обзавелась неплохим сюжетом, красивой для своего времени графикой, а оружия и перков стало заметно больше. После этого прошло еще почти четыре года. Все это время мы логично ждали от разработчиков нового шага вперед. Но вместо этого на свет появился очередной аддон — **Alien Shooter 2: Conscription**, — который, как оказалось, еще и страдает от целого букета хронических и острых недугов.

Геймплей не изменился ни на йоту. Мы все так же бегаем по локациям, со всех сторон на нас напрыгивают огромные орды инопланетных тараканов и крокодилов, которых мы отправляем на тот свет, выжимая до последнего патрона все доступное оружие. По мере прохождения число противников растет, появляются все более ударопрочные и когтистые твари. Попутно герой прокачивает несколько характеристик и зарабатывает деньги на новые, еще более смертоносные пушки: если у сопливого новобранца в руках лишь пистолет, то у умытого кровью борца с гостями из космоса есть все необходимое, от дробовика до ракетницы и бронежилета повышенной комфортности.

Первая половина игры выглядит тускло, уровня смоделированы совершенно безвкусно. В оригинальном Alien Shooter 2 такого безобразия не было.

Редкий кадр. Охрана сцепилась с монстрами. Нам предлагается лишь наблюдать за схваткой.

Вот только в оригинальном Alien Shooter 2 развитие проходило постепенно: нас шаг за шагом обучали тактике борьбы с новыми монстрами, давали время, чтобы разобраться, как ведет себя каждая пушка. В Conscription все иначе — прямо из подгузников мы выпрыгиваем в пекло. Когда в одной миссии убегаешь от небольшой кучки чужих, а уже в следующей испепеляешь врагов пачками из тяжелого плазмомета, понимаешь — что-то здесь не так.

Неприятное впечатление усиливается, когда за плечами остается половина игры, а за все это время нам всего один раз дают порулить военным джипом с прикрученным гатлингом и единожды пострелять из стационарной турели. В этот момент с тоской начинаешь вспоминать оригинальный Alien Shooter 2, в котором таких развлекательных моментов было на порядок больше: вспомните хотя бы уровень, на котором вы перед битвой облачались в массивный экзоскелет.

С врагами в Conscription все тоже оказалось не слава богу. Монстры либо лезут из едва заметных прорех в полу целыми пионеротрядами, либо дружной гурьбой высыпают из пространственных тоннелей — чтобы заткнуть прущий напролом виварий, последний нужно уничтожить. Проблема в том, что в 99% случаев твари прут, выразимся мягко, без какой-либо мотивации: мы просто входим в комнату, и это оказывается достаточным поводом, чтобы спустить на нас целый зоопарк. Первозданный Alien Shooter 2 позволял себе такое крайне редко, там большинство перестрелок случалось после какого-то конкретного действия игрока, которое и провоцировало атаку чужих.

Еще одна неприятность состоит в том, что игра до скоропостижности коротка. Едва сюжет успеет вильнуть хвостом и заложить оригинальный поворот (да, одна оригинальная сюжетная находка в игре есть, и в этот момент даже становится интересно), как Conscription заканчивается. За это время вы успеваете «прокачать» от силы одну разновидность оружия, едва-едва накопить на серьезную броню... Зато перед финальной битвой герою совершенно бесплатно выдают один из самых сильных стволов в игре и облачают в самый дорогой панцирь — разработчики наносят филигранный удар по нашему самолюбию. В этот момент отчетливо понимаешь, что все потуги заработать на приличную амуницию игру совершенно не интересуют.

■ ■ ■

Ко всему прочему, годы не пошли на пользу движку Alien Shooter 2. Графика и анимация, которые в 2007-м смотрелись вполне сносно и с лихвой окупались геймплеем, сегодня выглядят как привокзальная проститутка без макияжа. Когда на свете существуют **Alien Breed** и **Alien Swarm**, выпускать игры с такой картинкой надо запретить в законодательном порядке.

При таком раскладе нам остается только надеяться, что разработчики дразнят нас всеми этими присадками к Alien Shooter 2 и второсортными мутациями на том же движке (речь о серии **Zombie Shooter**), а сами тем временем все силы и талант бросили на разработку третьей части игры. Потому что если это не так, то очень скоро о **Sigma Team**, признанных виртуозов жанра «свирепый морпех против кучи уродов», будут вспоминать разве что с ироническим смешком. Первый шаг к этому разработчики уже сделали. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной местечковый аддон вместо полновесного Alien Shooter 3. Следующий раз игроки могут и не простить такого надувательства.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8” TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

COMMANDER

CONQUEST OF THE AMERICAS

- Издатель: Paradox Interactive
- Разработчик: Nitro Games
- Похожесть: ■ Серия Port Royal ■ East India Company
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.cota-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Сотрудники **Nitro Games**, очевидно, любят, знают и чтут все, что касается Ост-Индской компании. Настолько, что наверняка во время просмотра «**Пиратов Карибского моря**» они совершенно не интересовались мертвецами, древними проклятиями и Джонни Деппом, а где-то на середине просмотра вставали с кресла и громко кричали в зал: «А вы знаете, вообще-то компания клеймила пиратов на лбу, а не на руке! Неточность!»

Вот и первую свою игру, **East India Company**, они посвятили как раз тому, как профинансированная британским правительством организация сражается с флибустьерами и разбойниками, а также возит из сказочных стран нагруженные драгоценностями и пряностями трюмы. Беда в том, что Nitro — студия малоопытная, вот и стратегия у них получилась поверхностная и скучная: ни нормальной торговли, ни нормальной дипломатии, ни нормальных битв. Поэтому уже через месяц разработчики выпустили дополнение к East India Company — **Pirate Bay**, а до конца года еще два — **Privateer** и **Battle of Trafalgar**. А после этого всего за год выстругали вроде бы новую игру, **Commander: Conquest of the Americas**, а в коробке — все равно East India Company...

Это — самый красивый кадр Commander, снятый нами после специальной подготовки и при особых лунных колебаниях. В основном все выглядит не так романтично.

Объявить войну сразу всем? Легко — никто этого и не заметит.

Хотя акценты, конечно, слегка сместились. Теперь вам нужно построить колонии в Америке и добиться их экономического благополучия. На дворе XVI век, на выбор — семь европейских государств. Внешняя маскировка: в душе это все та же торговая стратегия, которая строится на каких-то совершенно примитивных, детских представлениях об экономике.

В Commander нет никаких неожиданных факторов, случайных событий, сложных цепочек или взаимоотношений с конкурентами, которые следует учитывать. Вы привозите пятьдесят поселенцев из Европы, возводите город на восточном побережье, он производит условный товар (например, масло), и вы отгружаете его в другие свои колонии или в города конкурентов. Которые на самом деле никакие не конкуренты — все в мире Conquest of the Americas существуют в строгом мире и гармонии. Соревноваться не с кем, бороться не с чем, деньги прибывают в казну, население «новых американцев» растет... не забывать бы еще строить кое-какие здания (больницы, дворцы, церкви), и вы точно почувствуете себя великим завоевателем и первопроходцем. А вдобавок еще и талантливым торгашом.

Со скуки можно и повоевать, но тут надо проявить инициативу: даже если вы объявите войну всем европейским коллегам разом, они продолжат тихо-мирно торговать между собой — придется нападать первым! И тут оказывается, что бои со времен East India Company тоже никак не изменились: тот же странный лимит на количество кораблей, те же камнем тонущие подбитые суда, те же скромные «минус пять экипажа» вместо пожаров и разрушений на палубе.

■ ■ ■

Перечень недоработок можно продолжать еще долго. Вспомнить, что в игре нет социоменеджмента, что оппоненты в окне дипломатии ведут себя как олухи царя небесного (на союз с вашей стороны не соглашаются, зато сами дружбу предлагают исправно, еще и денег отсыпают), что движок давно устарел. Куда важнее другое: Commander лишен главного — романтики и приключений. Вся игра — это будничное мельтешение корабликов по безжизненному океану. Непонятно только, зачем шведский издатель работает с откровенно третьесортной студией: выходит, что «глобальная стратегия от Paradox» теперь не гарант качества. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

East India Company про колонизацию Америки. С минимальными отличиями от оригинала.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

RPG

РЕКЛАМА

The Dark Eye

DRAKENSANG
РЕКА ВРЕМЕНИ

НАЧАЛО ВЕЛИКОГО ПУТЕШЕСТВИЯ!

Русская и английская версии

Захватывающая фэнтезийная история

Продвинутая ролевая система

Колоритные игровые персонажи

ОСЕНЬ 2010 ГОДА

www.snowball.ru/drakensang

Drakensang - The River of Time © 2010 dtp entertainment AG. All rights reserved. Created and developed by Radon Labs GmbH. The Dark Eye is published under the license of Chromatix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy GbR. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. «Drakensang. Река времени» © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

DOCTOR WHO
THE ADVENTURES
BLOOD OF THE CYBERMEN

- **Издатель**: BBC
- **Разработчик**: Sumo Digital
- **Похожесть**:
  - Sam & Max: Season 1-3
  - Frank Herbert's Dune
- **Сайт игры**: www.bbc.co.uk/doctorwho/dw

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

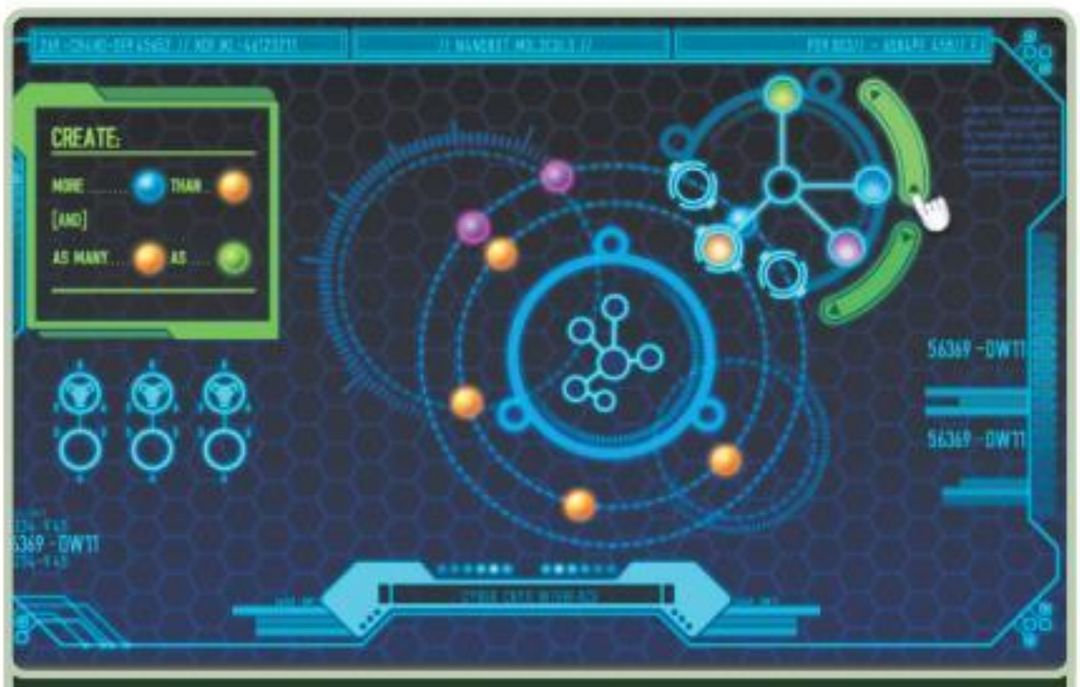
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Первый эпизод **Doctor Who: The Adventures — City of the Daleks** получился лишь безделушкой для фанатов этого старейшего научно-фантастического телесериала. Звездная команда под руководством Чарльза Сесила, автора серии **Broken Sword**, родила мышь: примитивный сюжет дополнялся примитивным стелсом и примитивными мини-играми, лишь одна из которых могла задержать вас больше чем на минуту. Будет ли таким весь сериал или то была лишь затравка — ответа на этот вопрос мы ждали от второго эпизода, **Blood of the Cybermen**.

Поводы для оптимизма, конечно, были. Ведь есть же пример новых приключений Сэма и Макса: начинались они тоже за упокой, но потом **Telltale Games** включили фантазию, разбавив привычный и примитивный по своей сути игровой процесс элементами нуара, кино, магическими проклятиями, путешествиями во времени, экстремальной лоботомией и даже избиением собеседников.

Вот и Blood of the Cybermen начинается заметно бодрее первого эпизода. Получив сигнал бедствия с арктической научной станции и оказавшись во льдах, 11-й Доктор и его спутница Эмилия Понд проворачивают непростую операцию по спасению раненого полярника. В ход идут веревка, фляжка воды, снегоход, а самому Доктору приходится прыгать по движущимся льдинам и обрушивать целые снежные колонны, прокладывая путь для лишенного такой прыти ученого. После тоже будут случаться ситуации, к которым хоть в какой-то мере применимо определение «интересные». Несколько раз, например, героям придется устроить врагам ловушки, используя для этого оголенные провода, струи горячего пара и отвлекающие маневры. Ничего особенного, конечно, но в первом эпизоде не было и этого.

Девушка, у вас такой красивый голубой контур.



Это только внешне кажется сложным.

Потом Доктор и Эми, предварительно разделившись, покатают друг друга на механических платформах, а финал вместо казуальной мини-игры предложит правильно настроить зеркала и лазерные пушки, чтобы лучи сошлись в нужном месте. Впрочем, все это игру не спасает — уровень примитивности задачек порой зашкаливает. Лишь финальный пазл бросает нам вызов и пускай слегка, но все же стимулирует мозговые извилины.

Стоит ли говорить о рудиментарном стелсе? Авторы снова предлагают нам поиграть в прятки с зелененькими конусами, отображающими зону видимости врагов. А казуальные мини-игры, проходя которые мы взламываем и активируем электронные системы, щелкаются как орешки: некоторые из них можно решить буквально за несколько секунд, причем простым перебором.

Сюжет все так же примитивен — он недалеко ушел от сценария первого эпизода. На этот раз нам предлагают напрочь лишенную интриги вариацию на тему знаменитого фильма «Нечто» (или «Оно» в некоторых переводах), только вместо биологических монстров на ученых-полярников, раскопавших во льдах Арктики что-то малоприятное, нападают монстры механические. Соответственно, люди постепенно превращаются в крайне агрессивных киборгов, а за всем этим стоит попытка оживить титульного Кибермена, вынашивающего свои коварные планы на Землю. От момента осознания этого факта до выполнения финальной цели (снова погрузить распоясавшуюся железяку в стазис, что же еще!) у вас уйдет максимум полчаса-час реального времени. За это время вы встретите одного нового персонажа и перекинетесь с ним парой реплик. Неужели вся фантазия Чарльза Сесиля и компании ушла на то, чтобы назвать одно из поселений, фигурирующих в игре, — Форт Сесил?

■ ■ ■

Blood of the Cybermen чуть бодрее и разнообразнее, чем первый эпизод, но это по-прежнему ничто на фоне того потенциала, которым обладает Сесил и вселенная Doctor Who. А между тем спасти игру еще можно. Например, по примеру **LEGO Harry Potter: Years 1-4** добавить пухлую систему бонусов: чтобы мы собирали не абстрактные коллекционные карточки, а разблокировали новых играбельных персонажей (благо за полвека таких придумана целая марсианская колония!) и редактировали внешность героев, нацепив на Доктора сомбреро или, скажем, фиолетовые мокасины. Уже будет в разы веселее. Хотя лучше, конечно, просто придумать интересную историю... ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
40%

ДОЖДАЛИСЬ?
Вместо полноценной игры по Doctor Who лишь набор примитивных баек и мини-игр. Лучше уж смотреть сериал.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
5,0
СРЕДНЕ

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ОБ ИГРАХ

№9(106)
СЕНТЯБРЬ
2010

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КРАСНАЯ КНИГА
ОБОРОТНИ

ОРУЖИЕ
ОРУЖИЕ ВОЗМЕЗДИЯ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

РЕЦЕНЗИИ

APB ALL POINTS BULLETIN

ТРАНСФОРМЕРЫ
БИТВА ЗА КИБЕРТРОН

GTA4 THE LOST AND DAMNED
THE BALLAD OF GAY TONY

HEARTS OF IRON 3
SEMPER FI

AGE OF CONAN
RISE OF THE GODSLAYER

SINGULARITY

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- STARCRAFT 2
- BORDERLANDS
- АТЛАНТИКА
- JADE DYNASTY
- SKY2FLY
- DOTA: ALLSTARS

Обложка StarCraft 2: Wings of Liberty

STARCRAFT 2
WINGS OF LIBERTY

ДАЖЕ С 24 АВГУСТА • В ПРОДАЖЕ С 24 АВГУСТА • В ПРОДАЖЕ С 24 АВГУСТА

Татьяна Милевская
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР MMORPG

LINEAGE 2
THE CHAOTIC THRONE 2
FREYA

- **Издатели**
  Innova, NCsoft
- **Разработчик**
  NCsoft
- **Бизнес-модель**
  Free-to-play
- **Сайт игры**
  www.l2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 1 Гб видео

После длительного тестирования, в июле на официальные серверы было перенесено дополнение к Lineage 2 — **The Chaotic Throne 2 — Freya**. Традиционно каждый новый аддон к LA2 влияет сразу на весь мир игры, кроме стартовых локаций, Freya не стал исключением. По той же традиции аддон в первую очередь рассчитан на высокоуровневых игроков. Исключение за всю историю игры было только одно — **The 1st Throne: The Kamael**, когда добавили новую расу. Так чем же грозит игрокам появление снежной королевы Фрейи?

Монстры из Школы полномочий иногда отвлекаются на еду. В это время они более легкая добыча.

Теперь вы не пропустите желающего послать вас за тридевять земель.

Самое интересное, что здесь есть, — новые локации. Рейдовая — Сад Фрейи, групповая — Семя уничтожения, групповая временная — Лабиринт Бездны, и единственная, куда можно зайти в одиночку, — Школа Полномочий. Все новые области рассчитаны на уровень персонажей не ниже восьмидесятого уровня.

Были изменены и часть уже существующих высокоуровневых локаций: во многих поселились новые монстры, а у тех, что обитали здесь прежде, обнаружились новые способности.

Помимо этого в игру было добавлено более двух десятков высокоуровневых квестов. Прежние задания были оптимизированы и претерпели ряд других изменений: например, изменилось число квестов, которые вы можете взять одновременно. Немного изменились даже квесты на получение третьей профессии, а именно — Квест Магии Огня, Воды и Деликатесное мясо.

Те, кто с ужасом вспоминают «крестовые походы» через полкарты для отрывания ста двадцати пяти хвостиков, могут забыть про весь этот кошмар: задания теперь гармонично дополняют друг друга и их можно спокойно выполнять, планомерно перемещаясь из точки А в точку Б, а не носиться через весь Аден сломя голову.

В игре появилась NPS (не путать с NPC) — лента новостей, которая стоит в каждом большом городе и рассказывает о новых локациях, к тому же через нее можно отменить любой квест, который стал после обновления невыполнимым.

От вашей репутации теперь напрямую зависит рост уровня персонажа. Обновленный Lineage полностью «перетряхивает» систему рекомендаций. Любители осад и захвата земель и олимпийских игр также не остались обделенными. Freya меняет уровни защитников замков на более высокие. Изменились параметры осадных големов: увеличилась сила атаки, упала цена, сократилось время перезарядки вызова. Возросло число олимпийских арен (с 22 до 88).

Метаморфозы в PvP коснулись в первую очередь магов. Властитель Огня, Певец Заклинаний, Заклинатель Ветра, Епископ, Верховный Шаман... у всех увеличивается максимальное СП. Больше всего повезло Мудрецам Евы и Шилен — их СП выросло аж на 80%.

Ну и, конечно, появилось новое высокоуровневое вооружение, бижутерия и три новых сета доспехов. А чтобы мастерам удалось их сделать, добавлен навык «Создать вещь 10-го уровня» (то есть крафтить можно даже доспехи Венеры и Дестино).

■ ■ ■

Разработчики не отступили от собственных традиций и заботливо обновили большую часть игры, улучшив и дополнив мир Lineage 2. Ну а прямо сейчас в Корее идет работа над **Chaotic Throne: High Five**. Особенно приятно то, что наши игроки благодаря сотрудничеству Innova и NCsoft, скорее всего, увидят новые хроники раньше, чем европейцы и американцы. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественное обновление всей игры. Новый сюжетный виток и исправление старых ошибок — прилагаются.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

STRATEGY

ELEMENTAL

ВОЙНЫ МАГОВ

Первая за долгое время серьезная стратегия, целиком завязанная на магии. От авторов Galactic Civilizations

«Игромания»

Лучшая фэнтезийная стратегия 2010 года? Недостижимый идеал? Прорыв в жанре? Похоже, что ответ на все эти вопросы будет один: «Да».

«Страна Игр»

Русская и английская версии

Осень 2010

www.snowball.ru/elemental

РЕКЛАМА

Copyright © 2010 Stardock Entertainment. All rights reserved. Elemental: War of Magic is a trademark of Stardock Entertainment. All rights reserved.
«Elemental. Войны магов» © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **25 июня** по **9 августа 2010 г.***

A	B	C	D
1		Assassin's Creed 2	11 %
2	▲1	Call of Duty: Modern Warfare 2	6 %
3	▲2	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	6 %
4	▼2	Battlefield: Bad Company 2	6 %
5	▼1	Mass Effect 2	5 %
6	▲2	Метро 2033	5 %
7		Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	4 %
8	▼2	Alan Wake	3 %
9	▲2	Batman: Arkham Asylum	3 %
10	▲2	Dragon Age: Origins	3 %
11	▼1	Heavy Rain	3 %
12	▲1	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	3 %
13	▲6	BioShock 2	3 %
14	▲1	Left 4 Dead 2	2 %
15	▼6	Split/Second	2 %
16	▲1	Red Dead Redemption	2 %
17	NEW	Singularity	2 %
18	▼4	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	2 %
19	▼1	God of War 3	2 %
20	▼4	Alpha Protocol	2 %
21	▲2	Dragon Age: Origins — Awakening	1 %
22	▲3	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
23	▼3	Blur	1 %
24	▼2	Prince of Persia: The Forgotten Sands	1 %
25	▼1	FIFA 10	1 %
26	▲3	Aliens vs. Predator	1 %
27	▼6	Just Cause 2	1 %
28	▼1	Colin McRae DiRT 2	1 %
29	NEW	Borderlands	1 %
30	▼4	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %

*По состоянию на **9 августа** в голосовании приняло участие **89 488** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

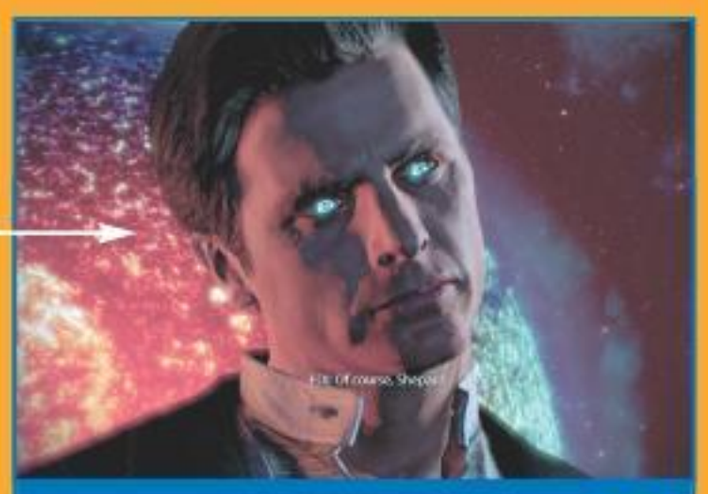
На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с июля 2009 г.* по *июль 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

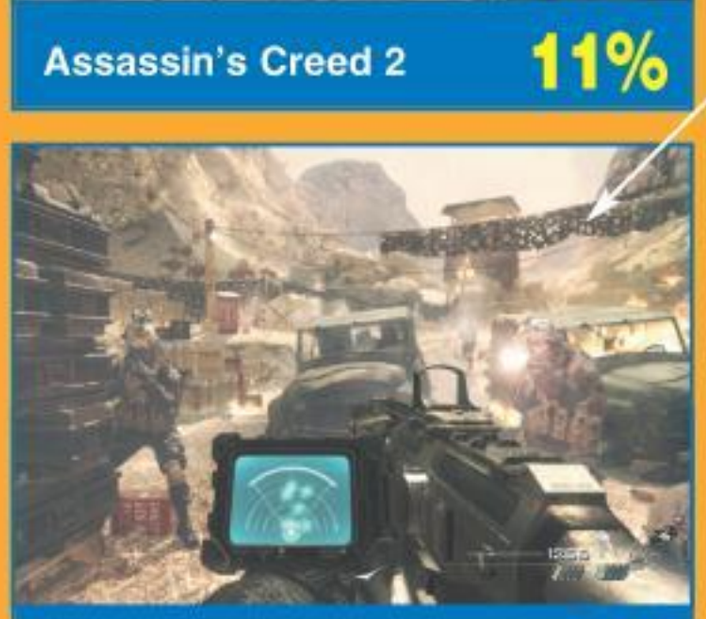
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Assassin's Creed 2 **11%**



Mass Effect 2 5%



Call of Duty: Modern Warfare 2 6%

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 6%

Battlefield: Bad Company 2 6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Split/Second

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка * Black Rock Studio * Disney Interactive Studios * Новый диск

Метро 2033

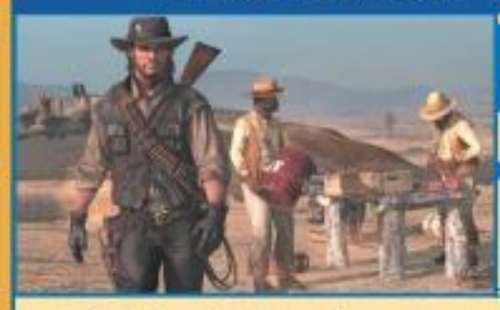
Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Шутер про метро, который беззастенчиво заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Шутер * 4A Games * THQ * Акелла

Red Dead Redemption



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн * Rockstar San Diego * Rockstar Games

Mass Effect 2

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts * 1C

Warhammer 40K: Dawn of War 2 — Chaos Rising

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повинующихся главному герою. Восхитительно!

Стратегия * Relic Entertainment * THQ * Акелла

Assassin's Creed 2

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman.

Экшен * Ubisoft * Акелла

GTA 4: Episodes from Liberty City

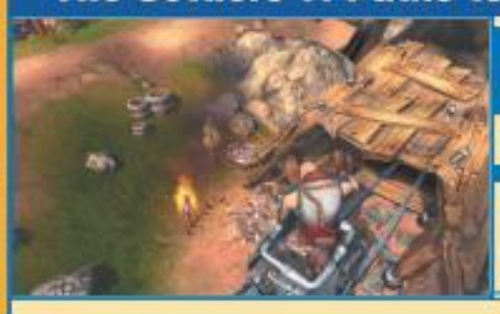
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Два дополнения для GTA 4 (**Lost and Damned** и **The Ballad of Gay Tony**), каждое из которых с легкостью уделывает по интересности и продолжительности многие полноценные игры.

Экшен * Rockstar North * Rockstar North

The Settlers 7: Paths to a Kingdom



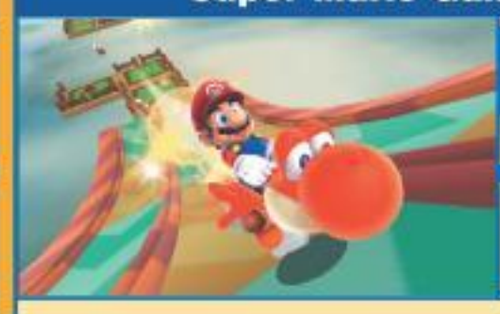
Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия * Blue Byte Software * Ubisoft * Новый диск

Super Mario Galaxy 2



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенней и интересней.

Платформер * Nintendo

Colin McRae DiRT 2

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор * Codemasters Racing Studio * Codemasters

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

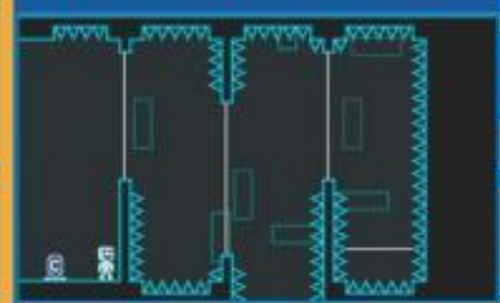
Рейтинг «Мании» 7,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен * Ubisoft * Руссобит-М

VVVVVV



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Шестая серия четвертого сезона сериала «Звездные врата: Атлантида» по-английски называется Tabula Rasa — как и злополучная MMORPG Ричарда Гэрриота. Это простое совпадение? — *Артем Никитин*

Знал бы Аристотель, скольких разочарованных пользователей оставит после себя его невинный фразеологизм в двадцать первом веке!

Tabula rasa («чистая доска») — выражение из области гносеологической философии, чрезвычайно любимое создателями телевизионных сериалов, музыкантами и игровыми разработчиками. Помимо «Звездных врат», так называются эпизоды сериалов «Баффи, истребительница вампиров», «Герои», «Остаться в живых», «Мыслить как преступник», «Лига справедливости» и «Закон и порядок». Обычно такие эпизоды рассказывают об утрате памяти одним или всеми главными героями сериала.

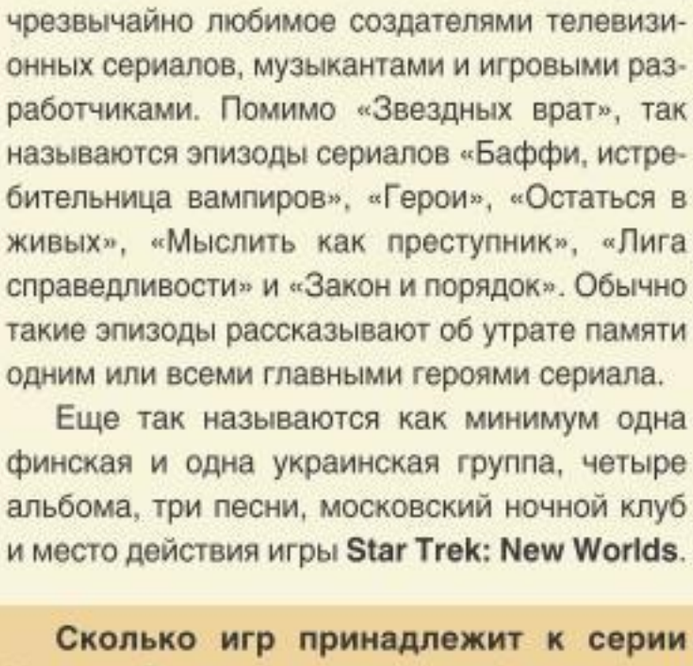
Еще так называются как минимум одна финская и одна украинская группа, четыре альбома, три песни, московский ночной клуб и место действия игры **Star Trek: New Worlds**.

Сколько игр принадлежит к серии Vagrant Story и на каких платформах они выходили? — *Михаил Романовец*

Условно **Vagrant Story** можно записать в один цикл с **Final Fantasy XII** и **Final Fantasy Tactics** — действие всех этих игр происходит в мире Ивалис, который **Square Enix** с 2006 года расширяет специальными версиями и сиквелами для PSP и Nintendo DS в рамках проекта Ivalice Alliance.

По словам создателя игры и вселенной Ясуми Мацуно, в процессе разработки из Vagrant Story была вырезана половина сюжета (из-за ограничений объема и сроков разработки). Вместе с сюжетом пожертвовали многими игровыми элементами — например, NPC остались за бортом из-за нехватки памяти у первой PlayStation (хотя игру до сих пор хвалят за оригинальность — это чуть ли не единственная jPRG, где главного героя не сопровождает партия). Из-за нехватки производительности было сокращено количество полигонов в игре... в общем, расширенный и улучшенный ремейк напрашивается сам собой.

В 2008-м исполнительного продюсера Final Fantasy Tactics Акитоши Кавазу спрашивали о возможности релиза ремейка или конверсии VS на PSP (в духе **Final Fantasy Tactics: The War of the Lions**). Продюсер ответил, что порт для PSP будет сделать очень трудно, потому что восемь лет назад оригинальная игра выжала из PlayStation все возможное и невозможное. В 2009-м игра без всяких изменений вышла в PlayStation Network. Главный герой VS Эшли Риот в других играх вселенной Ивалис вряд ли появится — по словам продюсера, даже в Vagrant Story мы «мало что узнаем об этом персонаже».



Все уникальные особенности игры (отсутствие NPC и магазинов) объясняются аппаратными ограничениями PlayStation и сжатыми сроками разработки.

Недавно в Сети появился восьмиминутный ролик «Смертельная битва: Возрождение»... что это — тизер нового фильма или вирусная реклама новой игры?

Клип Mortal Kombat: Rebirth снят на свои деньги режиссером Кевином Танчароэном (ранее он поставил нелепый ремейк мюзикла «Слава» и снимал клипы для Бритни Спирс).

Цель — продемонстрировать студии Warner Bros., что новое кино по MK можно сделать в стиле «Темного рыцаря». Без лишних спецэффектов, с реалистичными драками в стиле **UFC: Undisputed 2010** и мрачным сюжетом, в котором главным героем является наемный убийца Скорпион, Барака — маньяк в стиле Джокера, а Джонни Кейджу отрубают голову на первых минутах фильма.

Если верить сайту IMDb, полноценная перезагрузка франчайза намечена на 2013 год (фильм называется просто Mortal Kombat), но продюсер картин Mortal Kombat (1995 г.) и Mortal Kombat: Annihilation (1997 г.) Ларри Казанофф и его компания Threshold Entertainment уже несколько раз подавали на Warner Bros. в суд по поводу нарушения авторских прав, так что проект постоянно откладывается.

Этим и решил воспользоваться Танчароэн, взяв у друзей пару цифровых кинокамер RED и пригласив знакомых актеров (Майкла Джей Уайта на роль Джакса, Джери Райан на роль Сони Блейд, каскадеров Ричарда Дортона, Латифа Кроудера и Яна Энтони Дэйла на роли Рептилии, Бараки и Скорпиона). Джонни Кейджа играет обладатель черного пояса по карате Мэтт Маллинс, ветеран motion capture, записывавший движения для Натана Дрейка из серии **Uncharted**.

В MK: Rebirth Рептилия (слева) — мутант, а Барака — маньяк-убийца с хирургическими наклонностями.

Оригинальный ролик на YouTube посмотрели уже порядка 6,5 млн человек. Реакция общественности положительная, хотя отдельные комментаторы возмущаются отсутствию в ролике сверхъестественных элементов — ни файерболов, ни порталов в другие измерения, Шан Цун почти не упоминается... Режиссер отвечает, что это только прелюдия к возможному полнометражному фильму и что «за 7,5 тыс. долларов особо крутых спецэффектов не сделаешь». Весь экшен, кстати, был снят за два дня, а на монтаж и постпродакшен ушло порядка двух месяцев.

Что же касается новой игры, то она тоже называется просто **Mortal Kombat**, выходит в 2011-м на Xbox 360 и PlayStation 3, разработкой занимается **NetherRealm Studios** под руководством создателя оригинального MK Эда Буна (подробности см. в репортажах с E3). В своем Twitter Бун (***twitter.com/noobde***) выражает восторг по поводу новой короткометражки. Танчароэн (***twitter.com/KTANCH***), в свою очередь, нахваливает ролик новой игры. Идиллия!

В конце 90-х мне довелось увидеть игру про «Звездные войны» на игровых автоматах — рельсовый шутер, в котором нужно было драться на световых мечах с Дартом Вейдером... Не подскажете, что это была за игра? И не имеет ли она отношение к очень похожей демоверсии Star Wars для системы Kinect, ролик которой был показан Microsoft во время E3-презентации?

Сверху — свежая Star Wars Kinect, снизу — классическая Star Wars Trilogy Arcade... Отличаются только вид на происходящее и цвет меча в руках положительного героя.

Речь идет об игре **Star Wars Trilogy Arcade**, изготовленной компанией **SEGA** в 1998-м по случаю выпуска в кинотеатрах ремастеренных версий оригинальной трилогии Джорджа Лукаса.

В игре было три миссии по мотивам трех первых серий «Звездных войн», где нужно было заниматься обычным для рельсовых шутеров делом (стрелять и изредка участвовать в quick-time events), а также два бонусных уровня со световыми мечами. В одном требовалось отбивать выстрелы Бобы Фетта, а в другом — сражаться на мечах с Дартом Вейдером на мостике второй «Звезды смерти».

Игру собирались портировать на Dreamcast, но в итоге так никуда и не конвертировали. К сожалению, SWT Arcade в наше время нельзя посмотреть даже на эмуляторах: игровой автомат SEGA Model 3 на мощнейшем графическом чипе Lockheed Martin не поддерживается универсальным эмулятором MAME, отдельного эмулятора SEGA M3 тоже не существует (проект Supermodel заглох в 2003 году). На сегодня Star Wars Trilogy Arcade (как и **SpikeOut**, **Lost World**, **The Ocean Hunter** и другие легендарные игры для M3) существует только в захолустных аркадных салонах, запасниках коллекционеров и в виде роликов на YouTube.

Star Wars Kinect занимается внутренняя команда **LucasArts**, которая, скорее всего, не имеет ни малейшего представления о SWT Arcade... хотя игра — точно такой же рельсовый шутер, где в конце уровня нужно биться с Дартом Вейдером!

Один из моих любимых фэнтези-авторов — Роберт Энтони Сальваторе, создатель Дзирта До'Урдена и серии книжек по вселенной Forgotten Realms. Скажите, пожалуйста, имеет ли этот писатель какое-то отношение к компьютерным играм?

В 2008 году Сальваторе вместе с бейсболистом Boston Red Sox Куртом Шиллингом и комиксистом Тоддом Макфарлейном основал игровую компанию **38 Studio** (***www.38studios.com***), о которой вы наверняка в первый раз слышите... Компания занималась классическим современным долгостроем — фэнтези-MMORPG **Copernicus**, к которой Сальваторе прорабатывал мир (официальная его должность в компании так и называется — Creator of Worlds), Макфарлейн делал артворк, а всем остальным занимались бывшие сотрудники **Sony Online Entertainment**, имевшие опыт работы над **EverQuest 2**.

Но весной 2009-го 38 Studio выкупила у издателя **THQ** студию **Big Huge Games**, в которой трудился хорошо знакомый нам главдизайнер **The Elder Scrolls: Morrowind** и **Oblivion** Кен Ролстон. Теперь он вместе с Сальваторе и Макфарлейном работает над куда более интересным проектом — однопользовательской RPG с рабочим названием **Project Mercury**.

Вот как Сальваторе описывает свою работу в интервью сайту Gamasutra: «Моя задача — следить за тем, чтобы мир игры оставался цельным, на каком бы участке карты ни находился игрок. Музыка должна соответствовать арту, арт — сюжету, сюжет — расам, а расы — не нарушать общего тона сеттинга».

Ранее Сальваторе написал сценарий для ролевой игры **Demon Stone** (2004 г., **Stormfront Studios**) и вместе со своим мастер-классом сочинял оскорбления для ботов из **Quake 3: Arena** («По счастью, один из моих учеников работал в тюрьме и знал много полезных выражений!»).

Если в Demon Stone (слева) Сальваторе был всего лишь сценаристом, то в 38 Studio он — один из основателей сеттинга. В интервью Роберт Энтони сравнивает себя с Эдом Гринвудом, создателем Forgotten Realms.

Объясните, что случилось с моим любимым франчайзом SimCity? Почему больше не делают игр из этого сериала?

Проблем у сериала **SimCity** две, и называются они **The Sims** и **Spore**. Еще в 1993 году, в **SimCity 2000**, стало понятно, что собственно градостроение мало интересует создателя серии Уилла Райта. Райту больше интересны эксперименты с футуристической архитектурой и общие пути развития человеческой (или любой другой) цивилизации.

В SimCity 2000 появились аркологии — экологически чистые постройки с замкнутым циклом жизнедеятельности, последняя модель которых могла самостоятельно лететь в открытый космос. Это настоящая мания Райта: и в **SimEarth** (1990), и в **Spore** (2008) в конечном счете строятся наногорода или города-пузыри для эвакуации всего населения планеты... Идея, конечно, интересная, но ведь в SimCity весь геймплей строится на борьбе с экологическими проблемами! Строительство экологически чистых гиперструктур в такой игре — это все равно что возможность заключения перемирия с пришельцами в играх серии **X-COM**.

В создававшихся без Райта **SimCity 3000** (1999) и **SimCity 4** (2003) от аркологий избавились, постарались более реалистично отобразить принципы образования современных мегаполисов. Но к этому времени появились The Sims — на фоне казуального райтовского кукольного домика сверхсложные симуляторы городов (требовавшие все больших системных ресурсов из-за перехода

SimCity на Wii, DS и iPhone... Тут главное — это не долгосрочная симуляция города, а его торопливое строительство и разрушение.

на трехмерную графику) смотрелись крайне невыгодно. **Maxis** и **EA** окончательно переключились на выпуск аддонов к «Симсам». Разработка **SimCity Societies** была поручена **Tilted Mill Entertainment**, и вместо нормального градостроения нам там предлагали идиотский «сбор социальных энергий».

Симулятор города сейчас — это одновременно слишком мало (после Spore) и слишком много (после The Sims) симуляции. Хотя на консолях и портативных платформах ниша осталась: только в 2008-м вышли **SimCity Creator** (по отдаленным мотивам SimCity 4, основное занятие — прокладывание дорог с помощью Wii-пульта) на Wii, две части **SimCity** на DS (на основе SimCity 3000, довольно удобно играть со стилом и двумя экранами) и **SimCity** на iPhone (тоже на основе SimCity 3000, но совсем уж упрощенная), не говоря уж об онлайновой браузерной версии классического SimCity — **SimCity Classic**.

В Mass Effect 2 Illusive Man выходит на связь с Нормандией в любой точке космоса при помощи устройства под названием quantum-entanglement transponder... Я слышал, что это не выдумка разработчиков — подобная технология существует на самом деле. Так ли это?

Как правило, создатели фантастических миров даже не пытаются оправдать коммуникации между персонажами, путешествующими на сверхсветовых скоростях. Подразумевается, что видео и аудио передаются на еще более быстрых сверхсветовых скоростях, чем сами персонажи (в западном фандоме такой способ связи принято иронически называть «сверхсветовым радио»).

Единственное исключение — использование явления квантовой сцепленности (помимо **Mass Effect 2**, через quantum-entanglement общаются персонажи MMORPG **Eve Online**). Изменения одной частицы в сцепленности способны мгновенно передаваться другой, даже если эти частицы разделены большим расстоянием. Теоретически через манипулирование квантовым состоянием одной из частиц можно передавать сообщения обладателю другой частицы на расстоянии в миллионы световых лет.

Явление реально существует. Пока что таким образом нельзя передать изображение Иллюзорного человека — или даже информацию в привычном значении этого слова. До недавнего времени сцепленность между частицами сохранялась только на расстоянии в пару сотен метров. Но недавно ученые из Научно-технического университета Китая сумели при помощи лазера забросить фотон на расстояние в 16 километров, не нарушив связи с другим фотоном. Предполагается, что в ближайшие два года появятся спутниковые квантовые коммуникации.

Иллюзорный человек пользуется последними наработками китайских ученых, чтобы передавать Шепарду сюжетные спойлеры.

Какие игры про гонки на катерах и водных мотоциклах существуют на сегодняшний день? Больше всего меня интересуют новинки для Xbox 360, но неплохо было бы услышать и про другие платформы... — *SMS с номера 7 (962) * 56 79***

Сверху вниз: Cobra Triangle, Hydro Thunder Hurricane, Wave Race: Blue Storm, игровой автомат Wave Runner GP DX во всей красе.

С играми про катера все достаточно просто. Берется любая популярная гоночная аркада, автомобили заменяются на моторные лодки, все остальное сохраняется. Традиция идет еще с **Cobra Triangle** на NES: 1989 г., разработчик **Rare**, все как в популярной изометрической гонке **R.C. Pro-Am.**, но с моторками, нужно сражаться с гигантским спрутом, гигантским крабом, гигантской акулой и гигантским морским змеем (а что, в официальных соревнованиях Всемирной профессиональной ассоциации быстроходных катеров такое случается сплошь и рядом!).

Hydro Thunder на SEGA Dreamcast (1999) производства **Midway** — из той же серии (в аркадной версии вообще использовался тот же автомат, что и в игре **Offroad Thunder**, только без педалей и с выкрученным на максимум сабвуфером в сиденье для имитации лодочного мотора). Стандартная аркадная гонка без особой физической модели... В 2009-м на игровых автоматах вышел неофициальный сиквел — **H2Overdrive**, — а пару месяцев назад был объявлен официальный сиквел для XBLA под названием **Hydro Thunder Hurricane** (после банкротства **Midway Games** права на Hydro Thunder достались **Microsoft**). Разработкой занимается фирма **Vector Unit** (из бывших сотрудников **Stormfront Studios**, сделавших лодочно-катамаранный экшен **Blood Wake** для Xbox в 2001-м). Подробности — опять-таки на E3.

С гидроциклами сложнее — тут надо обязательно эмулировать физику волн и поведение волочащихся за «торпедами» гонщиков, иначе чем гидроциклы будут отличаться от моторных лодок? Образцовой считается серия Nintendo: **Wave Race** на SNES в 1992-м, **Wave Race 64** на Nintendo 64 в 1996-м и **Wave Race: Blue Storm** для GameCube в 2001-м. В Blue Storm все очень серьезно: водовороты, приливы и отливы, расходящиеся следы от других гонщиков... (а можно посмотреть на честные клоны этой серии — **Splashdown** и **Splashdown: Rides Gone Wild** на PS2 и Xbox).

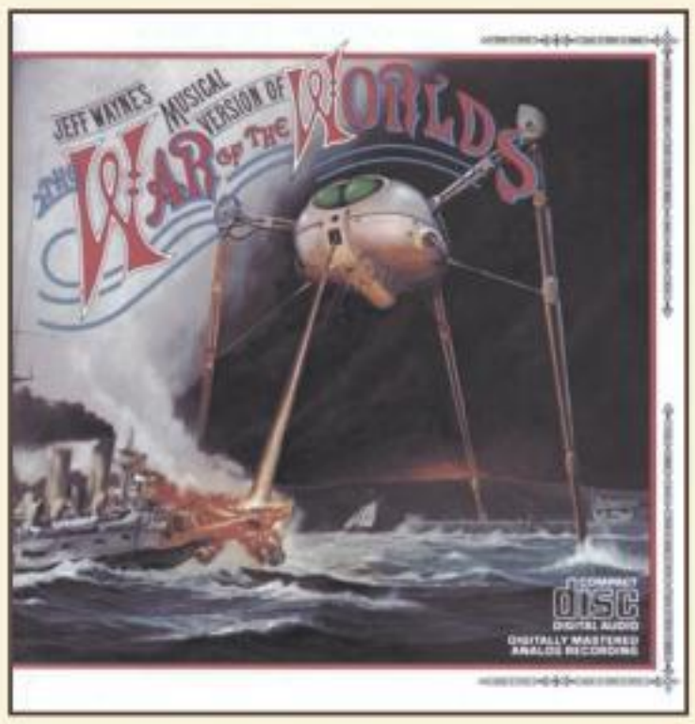
Но тут еще дело в том, что на гидроциклах мало просто реалистично водить по волнам виртуальную «торпеду». Самое интересное заключается в управлении этими причудливыми аппаратами — на волнах, на спокойной воде, при нырянии и прыжках с трамплинов... Обычным штурвалом и сабвуфером под седалищем игрока тут не обойтись. Поэтому появились специализированные игровые автоматы вроде **Wave Runner GP DX** компании SEGA (автомат оформлен под настоящий водный мотоцикл Yamaha GP1200R, свободно шатается на гидравлическом приводе и дает почувствовать малейшие изменения поверхности океана).

Существуют ли игры по мотивам книги Герберта Уэллса «Война миров» — про то, как на Землю нападают марсиане? По-моему, это очень интересная тема! — *Дмитрий Чуркин*

Уже в 1979-м появился черно-белый векторный игровой автомат **The War of the Worlds** (а три года спустя — цветная версия), где надо было палить по каркасным треножникам и уворачиваться от ответных

тепловых лучей. В игре без труда опознается трехмерная версия хита **Space Invaders**.

В 1983-м вышла **The War of the Worlds** для ZX Spectrum с характерным для этого



«Война миров»: автомат, альбом и игра.

времени и платформы полуролевым геймплеем (условный человечек бегает по условному Лондону, прячется от марсиан и может умереть от голода и жажды).

В 1998-м — самая известная игровая адаптация: RTS **Jeff Wayne's The War of the Worlds**, разработанная **Rage Software** по мотивам концепт-альбома музыканта Джеффа Уэйна (в саундтреке использовали ремиксы музыки с альбома — с названиями вроде «Красная трава», «Дивный новый мир» и «Мертвый Лондон»). Действие, как и положено, происходит в 1989 году, а в геймплее прослеживается связь с **X-COM: Enemy Unknown**. Вместо двух стандартных кампаний («за людей» и «за марсиан») — настоящая битва за сектора, юниты строятся между миссиями, танки и броненосцы против боевых треножников, человеческая кровь как основной марсианский ресурс... Если пропустили — немедленно ищите для PC или PlayStation!

Вообще произведение Уэллса можно считать литературной основой всех игр, где пришельцы оккупируют Землю с применением грубой силы: от **Halo** с **Gears of War** до **Resistance** с **Half-Life 2** (помните характерных треножников-страйдеров?).

Расскажите, пожалуйста, историю фразы «all your base are belong to us!», а то я ее слышал во многих играх и уже запутался, откуда она. — *Константин Гулян*

На дворе 1992-й год: SEGA запускает консоль Mega Drive в Европе, игр катастрофически не хватает, качество спешных переводов с японского порой приближается к современным пиратским локализациям игр для Xbox 360. Нелепая, грамматически неправильная фраза «all your base are belong to us» (что-то вроде «все ваши база принадлежать нам»), использованная инопланетным злодеем в заставке игры **Zero Wing** компании **Toaplan** (очень, кстати, приличный горизонтальный скролл-шутер), ни на кого не производит особенного впечатления.

Зато в начале двухтысячных фраза расползается по интернету в GIF-виде (просто кадр из игры), а потом — в виде полноценного флэшевого видеоклипа (с музыкой из игры и многократно повторяющимся слоганом), автором которого является один из участников хулиганского форума Something Awful. В 2001-м про ролик пишет американский журнал Wired — и интернет-феномен перемещается на футболки, в статьи, комиксы, книжки, фильмы, радиопередачи, песни, телесериалы, игры и веб-комиксы.

Помимо прочего, фраза применялась как читкод в **Empire Earth** и **Warcraft 3**, звучала в «Футураме» и минимум двух сериях **Command & Conquer**, использовалась в **Aliens vs. Predator**, **Tabula Rasa** и **World of Warcraft**. ■

Помимо «all your base», Zero Wing породила крылатые фразы «for great justice» и «somebody set up us the bomb». На русский — только автоматическим переводчиком!

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Михаил Лисецкий

STARCRAFT

Камень, ножницы, гидралиск

- **Жанр:** RTS
- **Издатель:** Blizzard Entertainment
- **Разработчик:** Blizzard Entertainment
- **Дата выхода:** 31 марта 1998 года

Сегодняшний повод заглянуть в виртуальное прошлое известен любому: 27 июля прошла массовая мобилизация с отправкой на космическую войну. **StarCraft 2** не стал ждать опоздавших, устремляясь к рекордным цифрам продаж и восторженным рецензиям игровой прессы. Успех **Wings of Liberty** был предсказуем — как смена дня и ночи, — и тем интереснее нам перелистнуть календарь на весну 1998-го. Тогда, 12 лет назад, первый долгострой **Blizzard** ждали с куда меньшим ажиотажем — и даже предрекали ему сокрушительный провал.

Через тернии к звездам

Как вы знаете из нашего постмортема, опубликованного в «Игромании» №4/2010, два ударных года до релиза Blizzard провела как на иголках. Выход StarCraft несколько раз откладывался, игра пережила серьезную визуальную перестройку, но главное — мифология мира терран, зергов и протоссов выписывалась с чистого листа. Разработчики, решив поэкспериментировать с «орками в космосе», в первый и последний раз выступили без каких-либо сеттинговых опор — на голой фантазии. Blizzard рисковала на всех фронтах: мечущийся по галактике сюжет, 2D-графика (когда мир уже вовсю вкушал и нахваливал полностью трехмерную **Total Annihilation**), само противостояние трех очень разных рас вызывали у игроков горячие споры, остудить которые мог только релиз.

StarCraft стал шедевром, превратившись в новую PC-религию, — перечисление одних только наград игровой прессы заняло бы полстатьи. Удивительные видеовставки, саундтрек, харизматичные герои, высочайший уровень прорисовки юнитов, зданий и окружения — все это уже было в играх Blizzard. Что много важнее — сработал и доказал свою жизнеспособность задуманный калифорнийцами «любовный треугольник»: биологические зерги берут числом, запаянные в энергоброню протоссы — мощью, а роботизированные терраны — умением защищаться. Три равноудаленных друг от друга подхода к геймплею, три нетождественных линии поведения на одной карте. Каждый находил в игре что-то по своему темпераменту и вкусу — и речь здесь не только о возможности *играть*. Автор этих строк провел немало дней во встроенном редакторе, собирая и озвучивая с друзьями вольное продолжение основных тридцати миссий — собственную кампанию.

Впрочем, нас опередили. В ноябре того же 1998-го вышел **StarCraft: Brood War** — официальный аддон на вес золота. В истории было поставлено кровавое многоточие: Королева Клинков Сара Керриган расправляет костистые крылья над трупами обманутых врагов, а города планеты Шакурас — последнего оплота протоссов — лежат в руинах. Для любой, даже самой захватывающей игры подобный финал означал бы громкие аплодисменты и занавес. StarCraft, напротив, только начинал долгую и счастливую жизнь в статусе ведущей PvP-дисциплины.

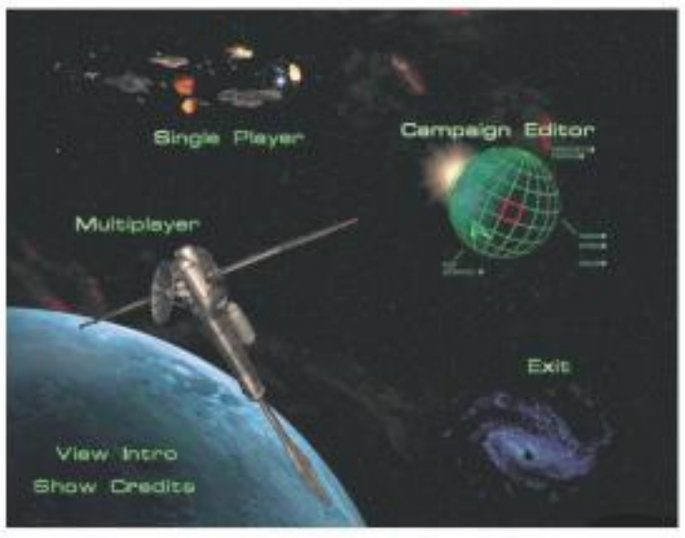
O Star! Ты — Craft!

Главная заслуга StarCraft перед индустрией онлайновых развлечений — его поистине шахматная механика. Здесь все подчинено идеальному, математически выверенному балансу. На каждый тактический прием находится свой адекватный ответ, на каждый грубый вызов — своя тонкая хитрость. Все это результат шестнадцати планомерных хирургических патчей и просто-таки отеческой заботы Blizzard о киберспортивном комьюнити (вы не найдете другой стратегии, заплатки к которой выходили бы в течение 11 (!) лет после релиза). На протяжении многих лет в виртуальном Колизее **Battle.net** сходились в тысячах поединков, круглосуточно оттачивали мастерство и выискивали последние игровые баги миллионы поклонников. Знаменитый бесплатный сервис презрел границы и научил стратегов общаться на особом игровом эсперанто: «hi gl hf» на старте, «gg» в конце поединка — и вас поймут хоть в Австралии, хоть в Уругвае.

Запутанное макраме сдержек и противовесов, баланс «Звездного ремесла» много глубже хрестоматийной формулы «камень-ножницы-бумага», и если бы мы захотели в нем разобраться, то нам пришлось бы печатать многочисленные сложные формулы и блок-схемы с хаосом стрелок. Начиная игру против живого противника, необходимо понимать одно: принцип «большой пачки чего-нибудь» в StarCraft работает только на очень ранних стадиях (так называемые раш-стратегии). В затяжных играх армию требуется диверсифицировать. Держать оборону в стиле C&C, штампуя один и тот же тип юни-

Главные конфликты аддона Brood War разгораются здесь — в душном личиночном инкубаторе зергов.

Атомный взрыв — часто решающий аргумент землян в сражениях с членистоногими противниками.



Время сделать выбор: сыграть одиночную кампанию, погрузиться в пучину онлайна посредством Battle.net или заняться творчеством, сочинив собственную космоэпопею в редакторе кампаний.

Миссия «Отчаянный союз» в дебютной кампании за терран. Цель — продержаться 30 минут. StarCraft первый раз показывает игроку зубы: на последних секундах зерги штурмуют базу многократно превосходящими силами.

Задания-лабиринты входят в обязательную программу стратегий Blizzard. Однако в StarCraft они были наиболее интересными — с выдвигающимися из стен турелями и тайнами секретных лабораторий.

ПОЛЕ БИТВЫ АИУР

Что уместилось в дедовское разрешение 640x480

1 Анимированное изображение выбранного юнита/строения. После выхода StarCraft висит на интерфейс-стене практически каждой RTS.

2 Визуальная модель повреждений. Помогает вовремя отводить раненых бойцов, как только те засигналят красным.

3 Стратегически важная опция «Держать позицию». Нажимаете клавишу «H» — и войска прекращают движение и ведут оборонительный огонь.

4 Мини-карта. Главный поставщик полезной информации, предмет неусыпного интереса старкрафтера.

5 Overmind, он же Сверхразум, он же Надмозг. Мыслящий центр армии роя и похититель телепата Сары Керриган, ставшей с его помощью Королевой Клинков.

6 Крип — фирменная «почва» зергов. Биологическая материя, выступающая питательным фундаментом для возведения построек роя.

7 Авианосец под командованием Верховного Храмовника Тассадара выпускает до восьми кораблей-перехватчиков.

8 Пачка гидралисков — универсальный ответ зерга на любые угрозы (гидралиски атакуют как наземные, так и воздушные цели). Вопреки расхожему мнению, стреляют юниты не кислотой, а шипами — с невероятной, впрочем, проникающей силой. Не устоят ни щиты протоссов, ни террановская неосталь.

9 Черный рыцарь скрыт плащом... Войдя в режим невидимости, призрак терран пробрался в самый центр вражеской базы.

10 Всего лишь точка, которая через нескольк мгновений станет местом приземления... атомной бомбы. За наводку «малыша» говорим спасибо номеру 9.

решение. Советовать подобное опытному старкрафтеру — все равно что предлагать Гарри Каспарову ходить лошадью.

StarCraft: Brood War (именно эта версия игры используется на чемпионатах) стал сильным толчком для всего движения электронного спорта. Когда творением Blizzard при так до конца и не выясненных обстоятельствах заболела вся Южная Корея, появились телетрансляции и шоу-матчи, о е-спорте наконец заговорили всерьез. Благодаря StarCraft в 2000-м зародились Всемирные компьютерные игры (World Cyber Games) — главный прогеймерский форум планеты, в наши дни привлекающий участников из семи десятков стран. Девиз соревнований — «Больше чем игра», и он всецело применим к старейшей дисциплине ежегодной киберолимпиады.

Думу думает надмозг

Действительно, StarCraft проник туда, куда компьютерной игре вход, казалось бы, запрещен, — в слой общей культуры. StarCraft растворен в обыденном информационном поле: чуткое ухо то и дело с удивлением ловит отрывки игрового саундтрека в различных телепрограммах. Последний случай — документальный фильм о нейрофизиологе Наталье Бехтеревой на одном из федеральных каналов в музыкальном обрамлении скулящих зерговских гитар (интересно, а знают ли об этом в Blizzard?). Широкую известность получила история с Надмозгом — буквальным переводом имени зерговского повелителя Overmind. Слово пошло в народ: надмозгом теперь называют и переводческий ляп, и его автора.

На основе StarCraft можно писать научную работу о разновидностях творческого досуга. Чем только не утруждали тебя рукастые фанаты: и тематической выпечкой, и оригами, и моделями юнитов из папье-маше. То же и в виртуальном пространстве: переосмысленный StarCraft существует в диапазоне от восьмибитного димейка, который мы отметили в «Мудрой куче мусора» в прошлом номере, до видеозарисовки Real Life StarCraft (описать это невозможно, нужно гуглить). Комиксы и анекдоты, песни и рассказы — только по-настоящему великая игра могла вызвать столько креативных откликов. И все это, напомним, на основе едва ли выдающейся картинки (StarCraft держит единственное разрешение 640x480, какое было в Warcraft 2 в совсем уж бородатом 1995 году).

+++

Первая часть актуальна до сих пор, и лучшее тому доказательство — это, как ни странно, StarCraft 2, ноги, клешни и пси-лезвия которого растут из оригинальной игры. Достаточно взглянуть на скриншоты — издалека разница не заметна совсем. Что бы ни говорили в Blizzard, выпуском долгожданного сиквела они производят косметическую новацию серии, а никакую не революцию.

Через 12 лет случайно найденная магическая формула успеха трепетно переносится в StarCraft 2, и ни на йоту не изменившийся игровой процесс наряжается в костюм по моде XXI века. У вас уже есть возможность узнать, хорошо это или плохо. Ясно одно: каким бы ни было продолжение, всем своим видом оно будет напоминать о том, с чего все начиналось. +

Реиграбельность .....
Классный сюжет .....
Оригинальность.....
Легко освоить.....

ЧТО ЭТО БЫЛО?
Пушкин от RTS, практически наше все: синоним фразы «культовая игра», флагман киберспорта, визитная карточка Blizzard... продолжать?

Геймплей 10
Графика.....9
Звук и музыка.....10
Интерфейс и управление....10

РЕЙТИНГ
10
«ЛЕГЕНДАРНО»

Михаил Лисецкий

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ 3: ВОЗРОЖДЕНИЕ ЭРАТИИ

Герои дискретного времени

- **Жанр:** Пошаговая стратегия
- **Издатель:** The 3DO Company
- **Разработчик:** New World Computing
- **Дата выхода:** 28 февраля 1999 года

Дебаты о том, какая из пяти частей пошаговой нетленки **Heroes of Might and Magic** самая лучшая, похоже, будут вестись вечно. Мы определимся сразу во вступлении: каждая хороша по-своему. Почему же тогда в честь пятнадцатилетия знаменитой серии мы решили написать ретрообзор именно **Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia**? Потому, что третьи «Герои» — это золотая середина, игра, разделившая историю HoMM на «до» и «после».

1999-й был годом жанрового равноденствия. С конвейера **id Software** сошел онлайновый шутер **Quake 3 Arena**, аддон **StarCraft: Brood War** подвел итог строительству идеальной RTS, **Outcast** переписала каноны адвенчур языком вокселей, а в зоопарке ролевых развлечений поселился генетический мутант **System Shock 2**. Ни до, ни после игровая диета не была столь сбалансированной, разнообразной и полезной. Это ясно теперь, но тогда, по молодости, нас в основном тянуло на сладкое — ко вторым «Червякам» и, конечно же, третьим «Героям».

Бархатная эволюция

Назвать **Heroes of Might and Magic 3** революционной нельзя даже с очень большой натяжкой. Разработчики из **New World Computing** пошли той же дорогой, что три года раньше, когда создавали вторую (действительно прорывную) часть фирменного пошагового сериала.

В «**Возрождении Эратии**» мы вновь ждали приплода армии каждый понедельник, размечали флажками шахты с семью различными видами ресурсов, легко расправлялись с нейтральными монстрами и, прилагая определенные усилия, — с героями-оппонентами. Восемь замков в противовес прежним шести добавили игре фэнтезийного кругозора (с выходом аддона «**Клинок Армагеддона**» прибавилась еще одна фракция), а возможность апгрейда каждого (!) базового юнита — несколько усложнила микроменеджмент. Но и только. Фундамент геймплея остался незыблемым.

В «Возрождении» заложенный в HoMM развлекательный потенциал был, наконец, раскрыт на 100% — наверное, этим и нужно объяснять феноменальную реиграбельность триквела. На глубокое погружение в игру работали все шестеренки собранного NWC механизма: улучшенный интерфейс, слегка поумневший искусственный интеллект, гениальный саундтрек и высочайшая планка изобразительного решения. С академической старательностью отрисованы все полторы сотни юнитов, всюду приятная, плавная анимация. В третьей части краски, по общему мнению, несколько потускнели и лишились диснеевской мультяшности — зато появился отчетливый фотографический эффект. Как следствие, споры о том, что краше — вторые или третьи «Герои», — не утихают до сих пор.

Главная медитация игрового процесса, как и прежде, в постройке замка. Здесь NWC впервые в истории серии попыталась склонить героистов в сторону развития по одной из двух линий: либо умножения доходов королевства (Префектура/Муниципалитет/Капитолий), либо увеличения числа оборонительных стрелковых гнезд и производимых существ (Форт/Цитадель/Замок). Однако при аккуратном распределении ресурсов обе задачи решались уже к середине второй недели, а спустя месяц активного зодчества замок отстраивался полностью.

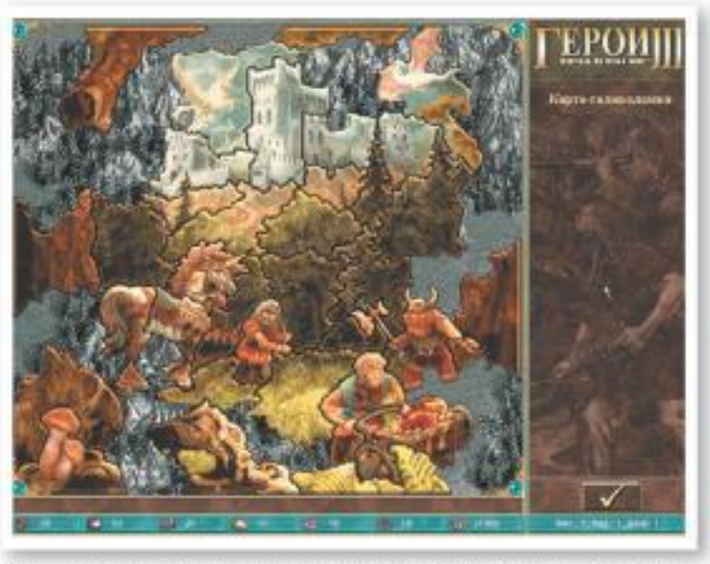
Придать столице финальный лоск можно было, внеся в город особый артефакт — священный Грааль. Для каждой фракции Грааль делал что-то свое. Так, Башня обзаводилась Небесным кораблем (+15 к знаниям обороняющего героя), а игроку открывалась вся карта. В замке Инферно поселялся Бог огня, значительно увеличивавший рождаемость бесов. В «Клинке Армагеддона» над Сопряжением зажигалось Полярное сияние, а в Гильдии магов появлялись все существующие в игре заклинания. Кроме того, Грааль приносил 5000 золотых ежедневно и увеличивал прирост существ на 50% в неделю.

Знать героев в лицо

HoMM3 стали любимым пастбищем манчкинов. Возможность переноса самых прокаченных полководцев в будущие миссии заставляла усердных игроков организовывать героям долгий забег по карте с посещением всех злачных ивент-заведений — от обелис-

Кристаллы, самоцветы, золото! И все это под надежной защитой нейтральных монстров. В «Героях» по-другому и не бывало.

Замок Крепость, более известный как «болотный». Ядовитые мухи, василиски, горгоны и незабываемый трек в духе Арама Хачатуряна.



Узнать расположение Грааля можно, лишь посетив обелиски с фрагментами сакральной картинки, разбросанные по всей карте.

За проигрыш в HoMM3 без малейших церемоний отрубали голову. А говорите — Эратия, демократия, милость к падшим...

Встреча с кристальными големами — настоящая головная боль для героя-волшебника: от всякой разрушительной магии им просто щекотно.

Хорошая игра — это всегда последовательность интересных выборов. Выбрать себе подходящий артефакт перед стартом миссии действительно интересно.

БЕЗ ЭТОЙ ИГРЫ НЕ ВЫШЛИ БЫ

Чего бы мы лишились, если бы HoMM3 никогда не увидела свет

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Оригинальную **King's Bounty** 1990 года многие называют нулевыми «Героями». Это, конечно, не так: в «Награде короля» отсутствовало строительство в замках, герой был всего один, да и сюжетно игры никак не связаны. Однако, следуя этой логике, ремейк 2008 года от **Katauri Interactive** можно с определенной долей условности приравнять к **Heroes of Might and Magic 6**. И, честное слово, если настоящей шестой части когда-либо предстоит увидеть свет, то пусть она возьмет лучшее от «Легенды» — стратегии года по версии «Игромании».

Герои Мальгримии

В 1992 году харьковчанин Сергей Прокофьев сделал неофициальный сиквел King's Bounty. Игра вышла крайне похожей на оригинал, но, увы, недоделанной (буквально — ее просто нельзя было пройти). Спустя 14 лет прокофьевская студия «**АльфаКласс**» повторила тот же странный маневр. Ее «Герои Мальгримии» были сходны с HoMM до степени смешения, но рекомендовать их можно было лишь ярым фанатам жанра, готовым мириться с устаревшей графикой и мешком багов. Впрочем, в «**Героях Мальгримии 2**» Прокофьев и Ко исправились — сиквел оказался куда лучше оригинала.

Disciples 3: Ренессанс

Игроков, исповедующих культ **Disciples**, можно сравнить со старообрядцами: своего духовного родства с адептами главенствующей религии они не признают и вообще — держатся особняком. Наш вам совет: никогда не разговаривайте с «дисайплерами» о «хироисах» — услышите много непарламентских выражений. В то же время именно «Возрождение Эратии», вышедшее в один год с первой частью Disciples, обеспечило игре стартовый рост фанатской базы: многие разочаровавшиеся в творении NWC находили душевный покой в мире Невендаар.

ков «+1000 к опыту» до раскинувшейся на шесть клеток Библиотеки (+2 к каждой из четырех базовых характеристик — атаке, защите, силе магии и знанию). Впрочем, от трудностей прохождения это не страховало: сложность кампании нарастала с каждой пройденной картой, а для особо смекалистых стратегов были подготовлены отдельные гроссмейстерские сценарии против AI.

Тем не менее все это было лишь прелюдией к действительно ярким маневрам. Heroes of Might and Magic, какую часть ни возьми, — это в первую очередь многие часы, проведенные в мультиплеере. Кто сейчас вспомнит, против кого обнажала меч королева Энрота Кэтрин и как звали главного чернокнижника вражеских королевств? А вот о лучших моментах дружеских «хот-ситов» во время многочисленных дней рождений с теплотой вспоминают, наверно, все, чье детство пришлось на лучшие годы серии. Самым изящным подарком считалась приготовленная в редакторе миссий праздничная карта, где именинника регулярно снабжали бесплатной и сильной армией.

Говорить об этом каждый раз нелегко, но на «Возрождение Эратии» пришелся и расцвет всей орденоносной вселенной M&M. Спустя три месяца после третьих «Героев» New World Computing и 3DO выпустили **Might and Magic 7: For Blood and Honor**, одну из жемчужин своей CRPG-серии. Бестиарий в Might and Magic 7 выглядел точно так же, как и в стратегическом собрате (на предыдущем витке релизов, HoMM2 и M&M6, юниты выглядели по-разному), обе игры образовывали единый сеттинг и сплетались сюжетами.

Увы, многообещающая унификация игровых миров не получила дальнейшего развития. Финансовые неурядицы подступили незаметно — ни разработчик, ни издатель не пережили рыночных катаклизмов нулевых. В последующие четыре года они успели продать еще одну неплохую, одну слабую и одну совершенно провальную игру под некогда громким брендом и обанкротиться. Права на HoMM и M&M перешли к **Ubisoft**, но это — уже совершенно другая история...

+ + +

«Внуки будут оценивать наши достижения по эстетической шкале, останется единственное мерило, как в производстве — качество», — писал Сергей Довлатов, поучая современников. Думаем, будет верно применить эту максиму и к лучшим играм девяностых. Третьи «Герои» отходят в историю экспонатом скрупулезной ручной работы, последним и решающим боем плоского с трехмерным. История всей классической серии «Меча и магии» есть, в сущности, история любви к красиво нарисованной 2D-картинке. Если HoMM была робким свиданием, HoMM2 — страстным романом, то HoMM3 — это уже долгий и счастливый брак, разрушить узы которого не смогли ни бездушная робот-любовница HoMM4, ни новодел HoMM5. Спустя 11 лет после релиза игроки-ветераны остаются верны классике, доказательство чему — многочисленные турниры по третьим «Героям», регулярно анонсируемые по каналам фанатских HoMM-сайтов. +

В заключительной кампании «Песнь отца!» все, как обычно, вставало с ног на голову: союзники оказывались предателями, а наводившие ужас некроманты — не такими уж и страшными.

Реиграбельность .....
Классный сюжет .....
Оригинальность .....
Легко освоить .....

ЧТО ЭТО БЫЛО?
«Герои» в расцвете сил, самое педантичное творение New World Computing — волшебников нашего детства.

Геймплей 10
Графика.....10
Звук и музыка.....10
Интерфейс и управление..... 9

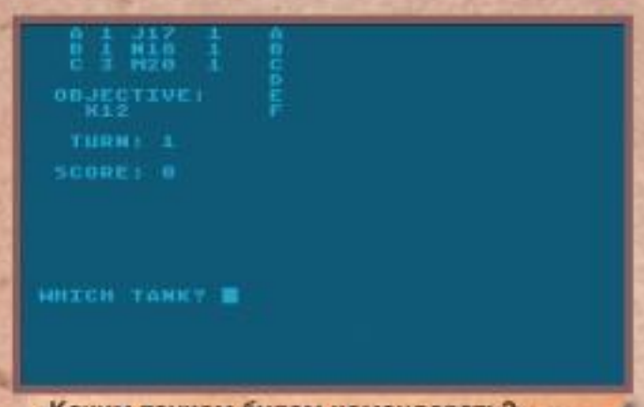
РЕЙТИНГ
10
«КУЛЬТОВО»

Антон Белый

Героическая эволюция

История пошаговых стратегий от «Спектрума» до наших дней

В конце августа стратегической серии Heroes of Might and Magic исполнилось 15 лет — почтенный возраст по меркам нашей индустрии. За эти годы серия сохранила не только народную любовь, но и несвойственную современным играм верность PC. «Игромания» увидела в юбилее отличный повод рассказать, с чего начались пошаговые игры, какие метаморфозы претерпели и где в итоге оказались — ведь именно «Герои» были в числе главных законодателей моды на пошаговые приключения.



«Каким танком будем командовать?» — спрашивает первая в мире пошаговая стратегия.

Не влюбиться в геополитическую стратегию Balance of Power было невозможно. При условии, конечно, что вы или гик, или политик, или Крис Кроуфорд.

Сейчас в это сложно поверить, но жанр «пошаговок» вдвое старше «Героев» — его история началась больше тридцати лет назад. В 1977 году студент Калифорнийского университета Крис Кроуфорд забавы ради разработал **Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front**, игру крошечную, но с очень длинным названием. Так появилась протостратегия, первая в мире тактика с управлением с клавиатуры. Из-за отсутствия привычной нам с вами графики события Второй мировой моделировались посредством текстовых команд и столбцов с бесконечной статистикой. Игра была написана на базовом языке программирования BASIC.

В 1978-м «Тактико-танчики» вышли на компьютере **Commodore PET**, а сам Кроуфорд профессионально занялся играми в **Atari**, куда без труда попал после окончания университета. Его пошаговый проект нельзя было назвать хитом, но играть в Tanktics было весело, и ее впоследствии издали на Apple II и разных модификациях Atari. За несколько лет до успеха геймдизайнер получил магистерскую степень по физике и едва ли мог представить, чем обернется невинная студенческая шалость — много ли вы знаете физиков, занимающихся разработкой игр? А вот отец-основатель жанра сделал вещицу, которая на годы вперед определила облик стратегий прошлого.

К счастью, и сегодня Крис не собирается на пенсию. Студенческое хобби по-прежнему дает ему силы для полноценной жизни: несколько лет Крис возглавлял президиум Конференции разработчиков игр (GDC), первые встречи которого проводились в его гостиной. А в прошлом году Кроуфорд выпустил обновленную версию геополитической стратегии **Balance of Power** о переделе мира в условиях XXI века. К слову, этот «симулятор», как называет его сам автор, — главная любовь Кроуфорда с 1985 года.

Продолжения Jagged Alliance 2 в России ждут уже 11 лет. Наряду с «Героями» и «Червячками», «Джага» у нас приобрела поистине народную любовь.

Первая Jagged Alliance спустя много лет после релиза была портирована на Nintendo DS, и в братском журнале «Игромания Лайт» ее оценили в 8/10.

Серьезные древности

К середине 80-х Tanktics превратилась в махровое ретро, и святое место следовало чем-то заполнить. Тогда и родился поджанр пошаговой командной тактики, ярчайшими представителями которого остаются серии **X-COM/UFO** и **Jagged Alliance**. Основателем нового игрового направления, пожалуй, следует считать Джулиана Голлопа, главного дизайнера X-COM.

Вопреки распространенному заблуждению, еще задолго до **UFO: Enemy Unknown** (1994) были игры, позволявшие взять на поруки команду бойцов и воспитать из них боевых псов. Появились такие проекты именно благодаря Джулиану. Он придумывал игры как дизайнер, а брат Ник помогал ему с программированием. Между прочим, именно Голлопы разработали концепцию развития команды и участия в пошаговых боях. Об этом мало кто знает, но в 1988 году сначала на «Спектруме», а через 4 года и на PC вышла игра **Laser Squad** — по сути, тот же X-COM, но без пришельцев-сектоидов, развития базы и аутопсии трупов. Вы, скорее всего, знакомы с позднейшим ремейком, **Laser Squad Nemesis** (2002), дерзнувшим стать хорошей сетевой игрой, но мало кем понятым. Видимо, в неудаче была виновата инновационная модель play by e-mail, современный аналог шахмат по переписке — немногие стратеги были готовы обмениваться ходами с помощью сообщений, и поля LSN остались пустыми.

Аналогичное забвение постигло и пошаговую трилогию **Rebelstar**, дебютировавшую на ZX-Spectrum в 1984-м, но заброшенную после выхода сиквела в 1988-м. В отличие от красивой Laser Squad, в Rebelstar графическое исполнение было на уровне первых частей **Ultima**, и в 1988 году играть в архаичный и уродливый проект никто не хотел. Голлопы пробовали было возродить бренд в 2000-х, но попытка провалилась — **Rebelstar: Tactical Command** для Game Boy Advance получила семерки и восьмерки от критиков, но для издателя мизерные продажи оказались красноречивее прессы.

Финансовые неудачи преследовали все поздние игры братьев — от **X-COM: Apocalypse**, вышедшей в 1997-м, до ремейка первого X-COM с 3D-графикой (**The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**), отмененного в 2001-м. Голлоповская студия **Mythos Games**, делавшая игры почти 20 лет, была закрыта, а исходные коды отмененного проекта The Dreamland Chronicles — переданы чешской команде **Altar Games**. На базе наработок Голлопов она выпустила в 2003 году кособокую **UFO: Aftermath**.

До ума перезапущенную серию довели лишь недавно, в феврале 2010-го, когда состоялся релиз лучшего в настоящее время «перепева классики», **UFO: Extraterrestrials GOLD**. А дети X-COM — многочисленные клоны оригинальной игры, как **Frozen Synapse**, например, — выходят до сих пор.

Пошаговый фундамент

Еще одной важной игрой для семейства стратегий стала **Zulu Wars**, появившаяся на ZX-Spectrum в 1987 году. Это была одна из самых популярных игр на закате СССР — «Спектрумы» в нашей стране тогда были достаточно широко распространены. Некоторые подростки советской эпохи до сих пор с щемящей ностальгией вспоминают этот варгейм и то, как они на переменах продумывали стратегию войны с папуасами. В свое время игра казалась сложной и реалистичной, но будущее нещадно обнажило ее примитивизм.

Чуть позже, в 1989-м, со стапелей сошла первая серия саги **Warlords**, которую по праву называют прототипом или ранним прообразом **Heroes of Might and Magic**. Без сомнения, комплексная Warlords со своей VGA-графикой стала прорывом и повлияла на массу других стратегий, однако до центральных платформ того времени, Amiga и PC (MS-DOS), игра дошла только в

Действие первой части X-COM происходило на поверхности многострадальной Земли.

Шаг за шагом

1978 — Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front
1984 — Rebelstar

1985 — Balance of Power
1987 — Zulu Wars
1988 — Rebelstar 2
1988 — Laser Squad

1989 — SimCity
1989 — Warlords
1990 — King's Bounty
1990 — Star Control

1991 — Battle Isle
1991 — Scorched Earth
1991 — Sid Meier's Civilization
1992 — Star Control 2

1992 — King's Bounty 2
1993 — Warlords 2
1993 — Master of Orion
1993 — Syndicate

1993 — SimCity 2000
1994 — Battle Isle 2200
1994 — X-COM: Enemy Unknown
1994 — Jagged Alliance

1994 — Master of Magic
1994 — Sid Meier's Colonization
1995 — X-COM: Terror from the Deep

1995 — Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest
1995 — Worms
1996 — Star Control 3

1996 — Master of Orion 2: Battle at Antares
1996 — Heroes of Might and Magic 2

1996 — Sid Meier's Civilization 2
1996 — Fantasy General
1996 — Syndicate Wars
1997 — X-COM: Apocalypse

Вторая часть X-COM перебралась под воду, обзаведясь подзаголовком «Ужас с глубины».

В третьей части X-COM к стратегическим режимам BattleScape и PlanetScape добавился третий, CityScape, позволявший руководить за стройкой города.

Если вы когда-то пропустили X-COM: Enemy Unknown, тогда знакомство с UFO-серией лучше начать с золотого издания UFO: Extraterrestrials.

В Laser Squad Nemesis четыре стороны конфликта, но на этом скриншоте присутствуют лишь люди, схлестнувшиеся с плотоядными насекомыми.

1990-м. Кстати, именно этот год стал ключевым для пошаговых игр, какими мы их знаем сегодня, — все-таки в 1990-м вышли первые части **King's Bounty** и **Star Control**. Каждая из них заслуживает отдельного материала, и здесь мы лишь опишем их основные особенности.

Геймплей оригинальной King's Bounty давал возможность пройтись единственным героем по четырем сказочным континентам, созвать армию из полных классовых противоречий существ, открыть всю игровую карту и за ограниченное количество игровых дней собрать воедино детали разломанного артефакта — Скипетра порядка. В 2008 году эту облегченную версию «Героев» с ролевыми элементами, но без управления городами и армиями отреставрировала владивостокская студия **Katauri Interactive**.

Что до Star Control, то она остается неортодоксальным симбиозом стратегии, аркадного шутера и симулятора дипломата. А ее продолжение **Star Control 2**, родившееся как интерактивный квест в теле стратегии, стало в начале 90-х культовым и позднее получило духовного наследника в виде «**Космических рейнджеров**».

Девяностые в именах

Коммерческий неуспех преследует большинство проектов TBS-жанра, однако у некоторых игр счастливая судьба. Повезло, например, **Sid Meier's Civilization**, первая часть которой вышла в 1991 году. Именно этот проект по незнанию часто считают первой пошаговой стратегией, а тем временем речь идет о первой *глобальной* пошаговой стратегии. Ни одна другая игра до «Цивилизации» не позволяла в масштабе целой планеты и с такой степенью достоверности моделировать собственную историческую реальность — такую, в которой пехотная фаланга могла штыками заколоть бомбардировщик, а русские могли сбросить татаро-монгольское иго без трехвекового гнета. Игровое чудо доказывало, что в стратегиях новой формации и новой эпохи возможно все (серия и сейчас живее всех живых — в сентябре этого года выходит пятая часть).

Подлинное признание, впрочем, серия получила только с релизом сиквела и переходом в симпатичную изометрическую перспективу (так было и с многими другими стратегиями — возьмите HoMM, Star Control, Disciples). Вместе с сериями **Total War** и **Sim City** «Цивилизация» входит, пожалуй, в тройку самых успешных исторических стратегий. Официальные продажи одной только **Civilization 4** к 2010 году достигли 6 млн копий!

По мотивам «Цивилизации» созданы клоны действительно высокого качества: космическая 4X-стратегия **Master of Orion** (1993), фэнтези-стратегия пополам с ролевой игрой **Master of Magic** (1994) и посвященная теме колониальных завоеваний близняшка **Colonization** (1994). Все их издавала студия **MicroProse** — именно она на пару с **New World Computing** была одним из пионеров движения пошаговых стратегий. В портфолио MicroProse числится и любимый в России X-COM, под сильным впечатлением от которого русский геймдев в 2000-х произвел на свет игры «**Бригада Е5**», «**Джаз: Работа по найму**», «**Мародер**», «**Операция Silent Storm**» и еще десяток менее громких проектов.

Вместе с «Цивилизацией» в разработке находилась также «мать всех игр» **Scorched Earth**. Эту аркадную по-

Та самая King's Bounty 2 из города Харькова, в «кредитах» которой автор Сергей Прокофьев любезно упоминает Джона ван Канегема, создателя KB и M&M.

«Цивилизация» — не первая пошаговая стратегия, но, вероятно, самая успешная.

шаговую игру лишь с большой натяжкой можно причислить к стратегиям, но не упомянуть ее нельзя. Самолюбивый лозунг Scorched Earth родился после угроз Саддама Хусейна в адрес администрации США — президент Ирака обещал, что, если американцы вторгнутся в его страну, он устроит завоевателям «мать всех войн». Разработчик Scorched Earth Уэнделл Хикен был настолько впечатлен этой отповедью, что придумал игру о «выжженной земле» и комедийно обыграл слова Хусейна.

Ко всеобщему удовольствию концепция аркадостратегии не пропала втуне, ведь в 1995 году студия **Team17** выпустила **Worms**. Танки заменили червяками, разбили их на враждующие команды и снабдили самым разным оружием — от базук и бумерангов до летающих овец и взрывающихся бананов. Разнообразные карты и отличный игровой баланс сделали из вчерашней аркады честную стратегию — не такую, как «Цивилизация», конечно, а несколько другого толка, с упором на ненавязчивость и карикатурность. «Червяки» успешно пережили обеих своих прародительниц — более того, 26 августа на PC вышла новая долгожданная **Worms Reloaded**.

Вот и герои

На девяностые годы пришелся расцвет всех стратегических трендов. Было их не так много — можно пересчитать по пальцам: стратегии научно-фантастические, стратегии глобальные и стратегии фэнтезийные. Среди sci-fi-стратегий процветали X-COM, **Syndicate**, **Incubation: Time Is Running Out**, **Warhammer 40 000: Chaos Gate**, глобальные пошаговые отметились важными именами **Sid Meier's Alpha Centauri** и **Europa Universalis**, а вот фэнтези получило всеобъемлющее распространение.

Переломным моментом для пошагового фэнтези стал 1995 год, когда компания New World Computing для поддержания угасающего интереса к ролевой серии **Might & Magic** разработала так называемую «спин-офф игру», отступившую от канонического сериала как по сюжету, так и по жанру.

За годы развития ролевой саги (а первая ролевая Might & Magic, напомним, вышла еще в 1986-м) ее создатели придумали больше двух десятков основных персонажей. По сюжету кто-то из них состарился, кто-то умер, но в стратегии Heroes of Might and Magic мертвецы были подняты из могил, судьбы живых и мертвых — переплетены. Неожидан-

1997 — Incubation: Time Is Running Out
1997 — Achtung Spitfire!
1997 — Warlords 3

1998 — Worms 2
1998 — Warhammer 40 000: Chaos Gate
1999 — Jagged Alliance 2

1999 — Heroes of Might and Magic 3
1999 — Disciples: Sacred Lands
1999 — Worms: Armageddon

1999 — Homeworld
1999 — SimCity 3000
1999 — Sid Meier's Alpha Centauri
1999 — Age of Wonders

1999 — Warlords Battlecry
2000 — Shogun: Total War
2000 — Combat Mission

2000 — Battle Isle: The Andosia War
2000 — Europa Universalis
2001 — «Демиурги»
2001 — Sid Meier's Civilization 3

2001 — «СамоГонки»
2001 — Europa Universalis 2
2002 — Laser Squad Nemesis
2002 — Medieval: Total War

2002 — Age of Wonders 2: The Wizard's Throne
2002 — Heroes of Might and Magic 4

2002 — Warlords Battlecry 2
2002 — Disciples 2: Dark Prophecy
2002 — Hearts of Iron

2002 — Dominions: Priests, Prophets and Pretenders
2002 — «Космические рейнджеры»

2002 — «Код доступа: РАЙ»
2003 — Dominions 2: The Ascension Wars

Александр Македонский из «Цивилизации» мог не только завоевать весь мир, но и править им долгие тысячелетия.

В «Цивилизации» можно было все — хоть, например, переименовать Сталинград в Сталкерград и передвинуть его севернее Питера.

Странно говорить о смерти жанра, когда Civilization 4 расходится тиражом в 6 млн копий!

Между выходом первой и третьей частей Master of Orion прошло доброе десятилетие, но разница между играми невелика.

ная популярность HoMM в итоге узаконила новый канон сериала, который поначалу был не иначе как экспериментальным. Чего не скажешь об игровом процессе: HoMM создавалась по образу и подобию уже известной вам King's Bounty 1990 года.

Настоящая популярность пришла к серии HoMM с выходом сиквела, **Heroes of Might and Magic 2: The Succession Wars**, в октябре 1996-го. Незадолго до него студия NWC перешла под контроль издательской корпорации **3DO**. Компании заключили контракт об издании всех игр NWC, но в 2003-м 3DO обанкротилась и потянула за собой на дно New World Computing. По итогам банкротства была проведена распродажа активов закрывшейся компании, и издательство **Ubisoft** приобрело за $1,3 млн права на серии M&M и HoMM.

Хождение бренда по рукам продолжается до сих пор — разработку MMORPG **Heroes of Might and Magic Online** Ubisoft опрометчиво доверила китайцам из фирмы **TQ Digital**. У тех получился весьма, гм, странный микс из привычной стратегии и ролевого MMO-мира, где говорят преимущественно на китайском. У англоязычной версии по-прежнему нет точной даты релиза, однако в мае стартовало закрытое бета-тестирование — это вселяет надежду.

Но вернемся к нашей истории. В сентябре 1999-го была выпущена **Disciples: Sacred Lands**, беззастенчиво взявшая управленческую модель HoMM. Правда, в Disciples были по-своему организованы бои: юниты стояли прибитые невидимыми гвоздями к фиксированным местам на карте, передвигать их в бою было нельзя — разрешалось лишь атаковать и применять специальные умения. Расстановку войск игрок производил заранее в тактическом режиме. В 2002-м вышла вторая часть, которая имела просто-таки феноменальный успех и выдержала несколько переизданий. Наконец, третья часть, разработанная в России, вышла в 2009 году, отказавшись от старой механики боев (войска получили возможность передвигаться) и ознаменовав переезд в страну всех трех братьев-китов — Disciples, HoMM, King's Bounty.

Впрочем, у нас занимались не только подрядами по разработке чужих вселенных, но и создавали собственные. В 1992-1993-х харьковский программист Сергей Прокофьев распространял на дискетах неофициальную **King's Bounty 2** с улучшенной графикой, и эта полулегальная игра пользовалась среди стратегов известным успехом. Позднее, в 2006-2007 годах, этот же автор выпустил первую и вторую части «**Героев Мальгримии**», но в XXI веке они при всем желании не смогли повторить успех KB2.

Кое-что о продолжателях

О родстве некоторых пошаговых серий можно судить по любопытным совпадениям: так, один из аддонов к Civilization 4 носит подзаголовок Warlords, крестьяне с вилами традиционно считаются самыми слабыми войсками сразу и в HoMM, и KB, а фантастические королевства «Героев» и Warlords даже называются созвучно: Эратия (Эрафия) и Этерия.

Общее нежелание разработчиков развивать жанр в соответствии с духом времени часто приводило к финансовым трагедиям. Не получили развития, например, шикарные серии **Age of Wonders** (игры выходили с 1999 по 2003) и **Dominions** (с 2002 по 2006), а серия Warlords, которая считается одной из важнейших походовых игр, в 1999-м разделилась надвое. В буквальном смысле.

Банановая бомбардировка из Worms: Armageddon. Сейчас там, наверное, вовсю распевают «Аллилуйя!».

Бесхитростная осада города в первой части HoMM.

Нежно любимые третьи «Герои», одна из лучших игр 1999 года.

С 1999 года наряду с классическими «Полководцами» было налажено производство стратегического сериала в реальном времени **Warlords Battlecry**, который закончился в 2004-м с выходом **Warlords Battlecry 3**. Простые Warlords

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

2003 — Age of Wonders: Shadow Magic
2003 — UFO: Aftermath

2003 — Homeworld 2
2003 — Warlords 4: Heroes of Etheria
2003 — Master of Orion 3

2003 — Операция Silent Storm
2003 — SimCity 4
2003 — «Демиурги 2»

2004 — Rome: Total War
2004 — Warlords Battlecry 3

2004 — «Космические рейнджеры 2: Доминаторы»
2005 — UFO: Aftershock

2005 — Rebelstar: Tactical Command
2005 — «Серп и Молот»
2005 — Hearts of Iron 2

2005 — Sid Meier's Civilization 4
2005 — «Бригада Е5: Новый Альянс»

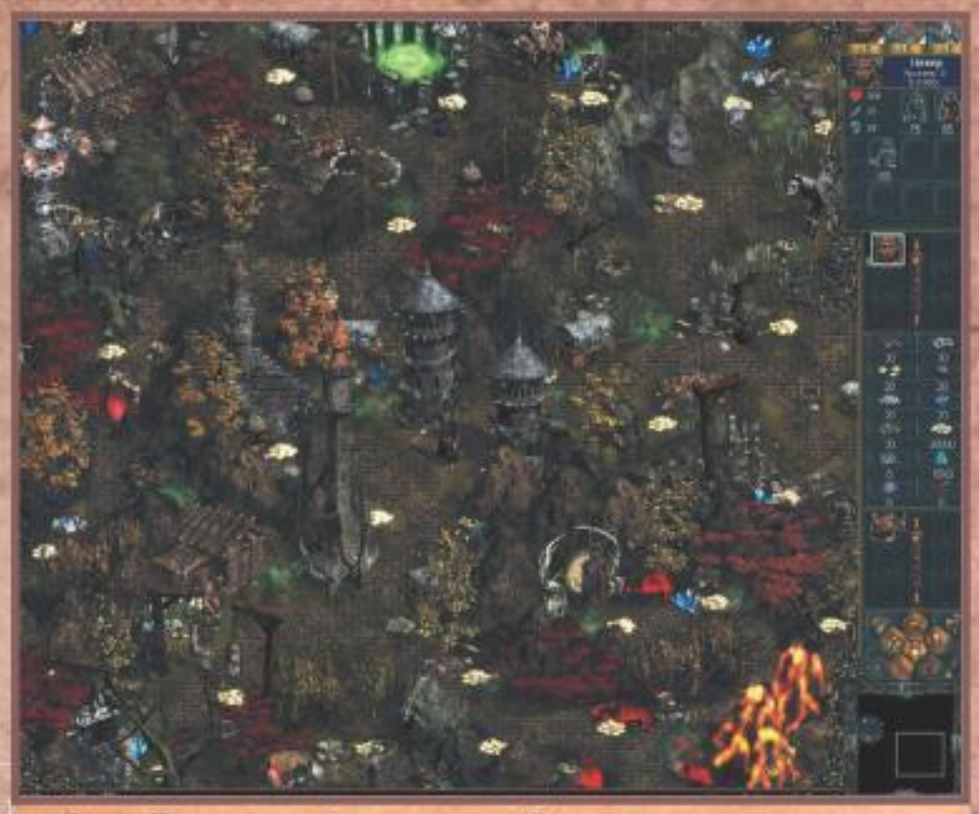
2005 — «Альфа: Антитеррор»
2006 — «Герои Мальгримии: Затерянный мир магии»

2006 — Heroes of Might and Magic 5
2006 — Dominions 3: The Awakening

2006 — Sid Meier's Civilization 4: Warlords
2006 — Dark Messiah of Might and Magic

2006 — Medieval 2: Total War
2007 — UFO: Afterlight
2007 — UFO: Extraterrestrials

Пасторальный пейзаж из современных — пятых — «Героев». Скоро паладин и демонесса встретятся... и едва ли это будет любовь.



«Герои Мальгримии 2» — хорошие «Герои», вот только сверхдетализация игровой карты немного удручает.

Битвы первой части Disciples выглядели на редкость аскетично, а воины там были словно прибиты к земле гвоздями.

А вот третья часть Disciples превратилась в подлинное игровое кино под стать пятым «Героям».

были свернуты еще раньше, в 2003-м, когда появилась **Warlords 4**.

В 2000-х адептов пошаговых стратегий становилось все меньше, и студиям приходилось подстраиваться под требования рынка: теперь вместо стратегий Warlords компании **Infinite Interactive**, например, приходится выпускать логические аркады в мире Этерии (**Puzzle Quest 1&2**).

Гораздо умнее поступили британцы из **The Creative Assembly**. Они не стали множить сущности, а взяли да смешали в линейке игр Total War походовый режим и режим реального времени. Умная, программируемая на определенные события пауза добавила атмосферу некоторой пошаговости в обычную стратегию. Дебютная игра серии, **Shogun: Total War** (2000), совместила передвижение фигурок по глобальной карте с битвами в реальном времени. Серия продолжает успешно развиваться, каждая следующая часть в ней сделана лучше предыдущей, и, в отличие от других, простаивающих сериалов, номерные части Total War выходят каждые полтора года, а в 2011-м планируется релиз **Shogun 2**.

Круг замкнулся

К странному, надо сказать, знаменателю пришли пошаговые игры в XXI веке — с былыми хардкорными сериями поступили легкомысленно, пытаясь превратить их в объект казуального культа. Та же Ubisoft создала пару неожиданных «ответвлений» в мире Might & Magic, придумав слэшер от первого лица **Dark Messiah of Might and Magic** и браузерную казуалку **Might and Magic Heroes Kingdoms**, официальный доступ к которой получили одни только жители Франции (а недавно — еще владельцы планшетов iPad).

Зато пятую часть HoMM и оба дополнения к ней разрабатывала московская **Nival Interactive**, сохранив атмосферу и дух первых трех (хрестоматийных) частей серии. Больше того, ни одна пошаговая стратегия до сих пор не превзошла великолепные стиль и графику пятых «Героев». Впрочем, графическую сторону не стоит переоценивать: феномен жанра пошаговых стратегий заключается как раз таки в превосходстве увлекательного игрового процесса над внешними атрибутами, в том числе и графикой.

Очередное тому подтверждение — игра «**Эадор. Сотворение**», появившаяся в 2009-м. Это модель «Героев» собственной конструкции, разработанная бывшим сотрудником **GSC Game World** Алексеем Бокулевым. Модель достойная — с графикой 1992 года, лоскутными картами в духе **Carcassonne**, минимумом анимации, остроумными диалогами и кучей тактических хитростей. В лучшие моменты авторский «Эадор» походит на Age of Wonders и Warlords, честное слово. Бокулев, известный также как Adrageron, занимался разработкой в одиночку, периодически привлекая аутсорсеров для выполнения отдельных задач. В итоге «Эадор» — одна из лучших пошаговых стратегий современности (в мае этого года CD-версия игры появилась в России усилиями **Snowball**).

Из других приятных сюрпризов новейшего времени вспоминается необычная инди-стратегия 2010 года **Flotilla**, где команды отдаются и векторы движения назначаются заранее, а управлять техникой во время хода нельзя. Подобная тактическая модель применялась разве что в Laser Squad Nemesis, **Homeworld**,

Высадка десантников на поверхность враждебной планеты в Chaos Gate намеренно сделана так, чтобы напомнить о высадке команды из Enemy Unknown на место сбитой НЛО.

Кавалерия рвется в бой. Это скриншот не из Shogun: Total War, а из Dominions 3, в которую играли только избранные: остальные не задерживались там больше чем на два часа из-за корявого интерфейса.

Combat Mission и «**Альфа: Антитеррор**», где игроки тоже параллельно отдавали приказы своим войскам заранее, после чего запускался секундомер и оставалось только смотреть, совпадали ли прогнозы с действительностью.

◆◆◆

Кто-то может сказать, что пошаговые стратегии остались уделом странных людей, фриков-тактиков; что были вытеснены на обочину — потому-де хорошие представители жанра перевелись. Разумеется, такое мнение ошибочно — только за последние три года вышли «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**», **Hearts of Iron 3**, **Europa Universalis 3**, **Armageddon Empires**, Flotilla, Disciples 3 и другие достойные проекты. Нельзя, однако, спорить и с тем, что в 2000-х людям не так интересны походовые игры, как раньше, а за финансово неблагоприятный жанр берется все меньше разработчиков.

Тем не менее эволюция жанра продолжается. Причем сразу в нескольких узловых направлениях. Пока одни совершенствуют классические концепты девяностых («Эадор», «**King's Bounty: Перекрестки миров**», **Jagged Alliance 3**) другие экспериментируют, получая неожиданные стратегии и поджанры (**Star Sentinel Tactics**, Flotilla). Третьим же остается рвать жилы, чтобы «походовки» воспринимались на равных с прочими блокбастерами (HoMM 5 и, возможно, **Elemental: War of Magic** Брэда Уорделла). С такими-то проектами ни о какой смерти жанра не может быть и речи! К 2010-му пошаговые стратегии стали мудрее и глубже, их эволюционный багаж пополнел, а длинный список анонсов справа вселяет надежду на прекрасное завтра — стратегам скоро будет не до скуки. ■

2007 — Urban Legend
2007 — Combat Mission: Shock Force
2007 — 7.62

2007 — Europa Universalis 3
2007 — «Восхождение на трон»
2007 — Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

2007 — «ДЖАЗ: Работа по найму»
2007 — «Кодекс войны» (на Западе — Fantasy Wars)

2007 — «Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов»
2007 — SimCity Societies
2007 — Armageddon Empires

2008 — «King's Bounty: Легенда о рыцаре»
2008 — Heroes of Might and Magic Online

2009 — Balance of Power: 21st Century
2009 — «King's Bounty: Принцесса в доспехах»

2009 — Might and Magic Heroes Kingdoms
2009 — Empire: Total War
2009 — «Мародер»
2009 — Hearts of Iron 3

2009 — «Эадор. Сотворение»
2009 — Disciples 3: Renaissance
2010 — Napoleon: Total War
2010 — SteamBirds

2010 — Flotilla
2010 — Puzzle Quest 2
2010 — Worms Reloaded
2010 — Elemental: War of Magic

Готовятся к выходу:

2010 — Frozen Synapse
2010 — «King's Bounty: Перекрестки миров»
2010 — Star Sentinel Tactics
2010 — Sid Meier's Civilization 5
2010 — Warlords DS
2011 — King's Bounty Online
2011 — Shogun 2: Total War
2011 — Jagged Alliance 3

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

Власти закрыли торрент-трекер InterFilm.ru

Противоречивому бизнесу Ивана и Ирины Подорожниковых, судя по всему, пришел конец — российские правоохранительные органы закрыли созданный супругами торрент-трекер **InterFilm.ru** и завели уголовное дело по статье «Нарушение авторских и смежных прав». InterFilm.ru — это один из самых популярных распространителей пиратских фильмов на территории России. Предприниматели закупали или скачивали свежие блокбастеры на Западе, а затем переводили и выкладывали их в открытый доступ. Ресурс прославился благодаря скоростным релизам таких фильмов, как «**Фантастическая четверка**», «**Шрек третий**», «**Обитель зла 3**».

Сотрудники МВД России подсчитали, что всего за полтора года работы InterFilm.ru нанес ущерб на сумму 38,7 млрд рублей. Создателям торрент-трекера грозит суровое наказание — до 6 лет тюремного заключения со штрафом до 500 тысяч рублей. Защитники всея копирайта считают, что дело против InterFilm.ru станет важной вехой в истории судебных разбирательств с цифровыми пиратами. Также сотрудники МВД провели обыск на компьютерах двадцати самых активных участников трекера — тех, кто создавал раздачи и хранил множество ворованной информации на своих жестких дисках. Возбуждать ли уголовные дела против посетителей InterFilm.ru, власти пока думают.

Творчество

ДЕНЬ ВУВУЗЕЛЫ

Интернет и футбольная дудка (Vuvuzela-Time.co.uk)

Прошедший чемпионат мира по футболу показал всей планете, как африканцы болеют за спорт. Полагаем, мало кому понравился ужасный высокочастотный гул, создаваемый тысячами рожков-вувузел? Национальный африканский инструмент поддержки заглушал команды тренеров, дезориентировал футболистов, мешал телекомпаниям вести эфиры. Некоторые студии даже выпустили специальный аудиофильтр, убирающий вувузельные частоты из записываемого звукового диапазона.

Сетевое сообщество живо откликнулось на высокочастотное футбольное безумие. К примеру, талантливые умельцы записали видеоролик-пародию на геймплей **Guitar Hero** — **Vuvuzela Hero** — с гипножабой и другими популярными интернет-символами (***YouTube.com/watch?v=P40TP1ughek***). Другие креативные товарищи сравнили гул вувузел с ревом двигателя автомобиля «Формулы-1» (***YouTube.com/watch?v=Ba1d-eE8NZ8***). Да, нечто схожее определенно есть, только «Формула» звучит напористее и злее.

Наконец, британский ресурс **Vuvuzela-Time.co.uk** предлагает «насладиться» звуком дудок при просмотре любого сайта — как будто вы попали на чемпионат собственной персоной и заходите в интернет из кафе неподалеку от стадиона. Посмотрите: в углу выбранного сайта появляется африканский мальчик, усиленно дующий в вувузелу.

События

НАРОДНЫЙ ПОИСКОВИК

Минкомсвязи РФ готовит поисковый сервис

Вам вполне достаточно «**Яндекса**» и **Google** для поиска информации в интернете? Можете не отвечать, правительству ваша точка зрения совсем не интересна — Министерство связи и массовых коммуникаций России разрабатывает собственный индексирующий движок, который может выйти уже в конце 2010 года. По непроверенной информации от источников «Газеты.ru», властям необходимо выделить 3,3 млрд рублей на создание и дальнейшую подготовку российской поисковой системы. Главной особенностью сервиса станет... правильно, тотальный контроль над выводимыми результатами. Сервис будет отсекать любую опасную для гражданского сознания информацию — экстремизма, наркотиков, порнографии в поисковой выдаче не будет.

Политически корректный поисковый сервис может изрядно продырявить государственный бюджет — на разработку концепции и запуск прототипа в 2010 году потребуется 200 млн рублей. Еще миллиард уйдет в 2011 году на отладку и введение инноваций. 1,8 млрд будут потрачены в 2012 году на некое «масштабирование» и функции автоматического перевода. Оставшиеся 300 млн потратят на внедрение визуального и персонализированного поиска, создание искусственного интеллекта для анализа запросов.

Если верить слухам, сначала Минкомсвязи собиралась приобрести уже готовый движок и адаптировать его под государственные нужды. Однако впоследствии планы изменились. Интересно, какое название выберут для поискового сервиса? Присылайте свои варианты на ***special@igromania.ru***!

Игры

ГЛУБИНЫ ПОДСОЗНАНИЯ

Coma (Bored.com/game/play/150892/Coma.html)

Коротенькая флэш-игра **Coma** предлагает заглянуть в подсознание мальчика Пита, лежащего в коме. Создатель игры — художник, аниматор и композитор Томас Браш — ненавязчиво поднимает проблемы родительской агрессии, отсутствия друзей и несовершенства окружающего мира. В голове Пита рисуются типичные сценки: мрачный семейный дом, злой безразличный отец, таинственный лес, где все наоборот. Единственный друг мальчонки — черная птичка, которую первым делом нужно освободить из клетки.

Для прохождения простенькой аркады-скроллера достаточно пробежаться по всем локациям и, совсем немного пошевелив извилинами, выполнить заурядные задания. Жаль, что автору не хватило терпения продумать диалоги со встречными персонажами: выбор любого из двух доступных ответов приводит к одному и тому же результату. Все это, впрочем, не мешает наслаждаться меланхоличной фоновой музыкой и приятной графикой.

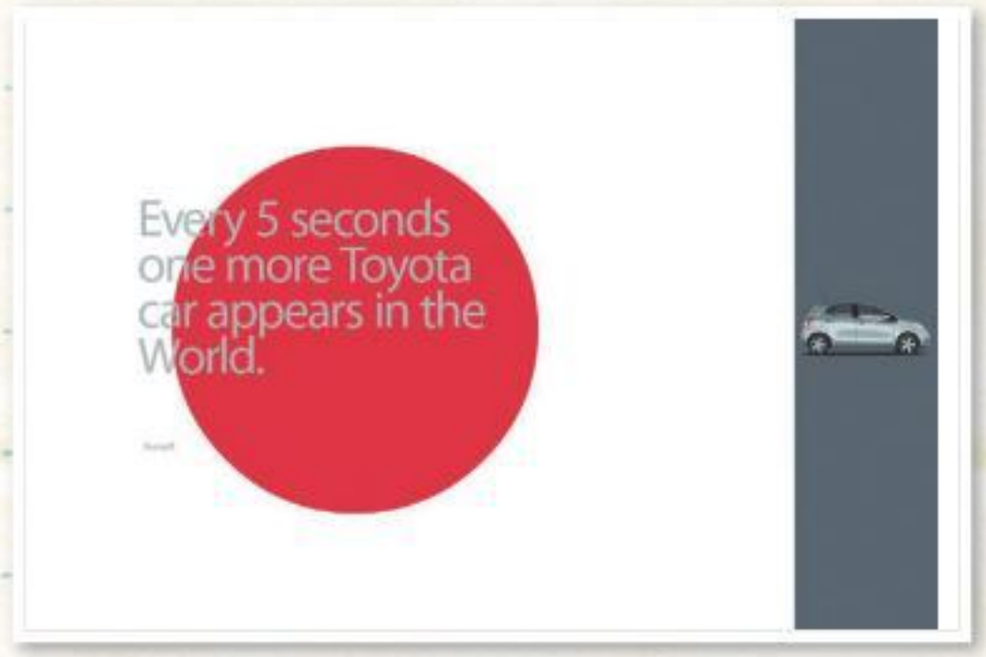
Сайты

ВСЕМ CAMRY

Каждые пять минут на вашем экране появляется новая Toyota (Toyota-screensaver.ru)

Реклама должна быть оригинальной, необычной, стильной и интересной — всем давно надоело смотреть, как очередная красивая девушка томно ест йогурт. К счастью, компания **Toyota** все прекрасно понимает. Производитель запустил интерактивную промоакцию на просторах интернета — нас уверяют, что каждые пять секунд с заводов Toyota сходит готовый автомобиль. Сначала по экрану медленно едет Yaris последней модели — идет загрузка. Затем зрителю показывают флаг Японии, появляется таймер. И вот по мановению волшебной палочки сценаристов каждые пять секунд на экране собирается новый автомобиль — полицейская машина, скорая помощь, пожарная охрана, гоночный болид, внедорожник, авто для развозки пиццы и так далее.

Кроме того, на сайте можно почитать про популярные модели — повертеть трехмерную версию **Camry**, узнать скорость разгона паркетника **RAV4** с 0 до 100 км/ч, убедиться в малой мощности двигателя Corolla. Ах да, основную пятисекундную тему сайта — с появляющимися автомобилями — можно скачать и установить на компьютере в качестве скринсейвера.



События

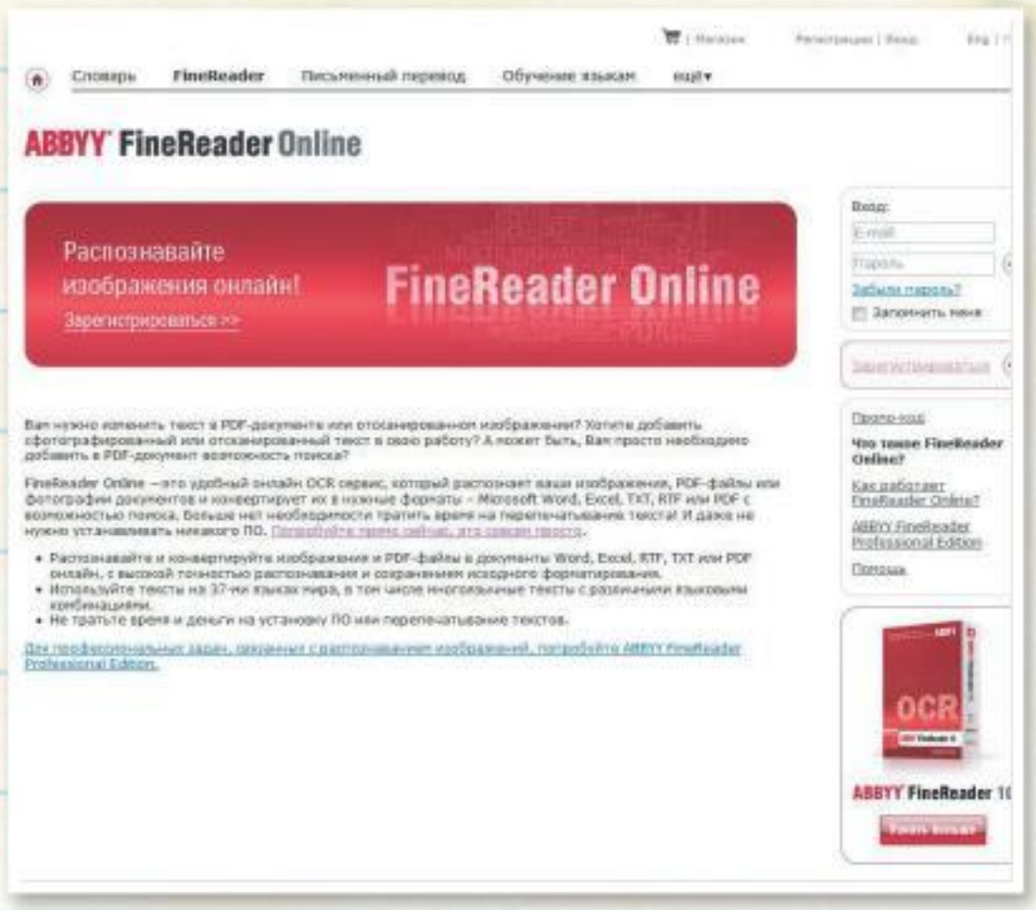
ТАБОР УХОДИТ В ОБЛАКО

ABBYY представила онлайн-версию FineReader

Программы продолжают переходить в «облака». Вот и компания **ABBYY** представила коммерческую интернет-версию распознавальщика текстов FineReader (***FineReader.ABBYYonline.com***). Программа теперь исполняется на стороне сервера — засорять компьютер дополнительными установками больше не нужно. Сервис позволяет сохранять распознанные тексты в форматах PDF, RTF, TXT, DOC, XLS.

Бета-версия FineReader Online была запущена в среде IT-профессионалов в июле прошлого года. Разработчики позволяли участникам загружать по 50 страниц текста в день. Тестеры проверяли функциональность, рассказывали о найденных ошибках и помогали улучшить сервис, чтобы компания смогла представить его официально. Начиная с марта воспользоваться FineReader Online могли и другие пользователи — им разрешали распознавать по 10 страниц в день.

Релизная версия сервиса снимает какие-либо ограничения на распознавание, но переходит на платную основу. Нет, любители бесплатного все еще могут загрузить три страницы при регистрации, но на этом щедрость ABBYY иссякает. Отныне желающим распознать текст с картинок придется заплатить $3 за 10 страниц. Максимальный объем заказа составляет 1000 страниц — они стоят $70.



Главный конкурент FineReader Online, сервис **OnlineOCR.ru**, берет 5 рублей ($0,18) за 10 страниц и 90 рублей ($3) за 300 страниц.

Сайты

БОЛЬШОЙ ШОРОХ

В рунете появился скидочный сервис

Капитализм со всеми его особенностями все же добрался до рунета — теперь и у нас есть необычный скидочный сервис. Создатели сайта **BigBuzzy.ru** заморочились скидками по полной программе — они не просто ищут уже идущие распродажи, они продумывают небольшие рекламные акции вместе с самыми разными компаниями. Рестораны, кафе, фитнес-центры, спортивные комплексы — все это попадает в сферу интересов BigBuzzy.

На главной странице сайта ежедневно вывешиваются описания самых горячих проектов. Московский ресторан предлагает ужин на двоих по купону за 800 рублей вместо 2000? Супер. Одно занятие йогой за 160 рублей вместо 650? Класс. Любители вин могут поучаствовать в мастер-классе от бутика и узнать, какое вино из громадного ассортимента им нравится больше всего. Приверженцы активного спорта порадуются спецакции пейнтбольного клуба. А как вам идея за 300 рублей научиться доить корову на монастырской ферме?

Создатели проекта отдельно подчеркивают, что всеми скидочными купонами можно воспользоваться сразу же после оплаты — это не коллективные покупки, не нужно ждать, пока подтянутся остальные. Ответ на вопрос «зачем компаниям давать такие громадные скидки на свои услуги» прост как никогда: всем хочется привлечь новых клиентов. Выгода самого ресурса при этом, правда, остается глубоко в тени.

События

СОЦИАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

Google готовит собственную социальную сеть

Создатель известного сервиса закладок **Digg** Кевин Роуз переполошил всю блогосферу всего одним твитом: если верить слухам, **Google** собирается запустить свой собственный социальный сервис под названием **Google Me**. Господин Роуз моментально удалил запись в своем микроблоге, но коварный поисковый кэш помнит все! Источник уверяет, что новый проект будет представлен публике совсем скоро.

Сетевые аналитики считают, что Google очень волнуется по поводу того, что люди начинают проводить все больше времени на страницах Facebook — социальная сеть содержит все необходимое для чтения новостей, общения с друзьями, просмотра видеороликов и даже поиска. Google такая закономерность радовать, конечно, не может — Facebook уже сейчас отнимает драгоценный трафик у интернет-короля.

Что будет предлагать собственная социальная сеть компании? Вероятно, простую регистрацию и продвинутую интеграцию со всеми облачными сервисами Google — начать пользоваться возможностями Google Me быстро сможет любой владелец аккаунта **Gmail**. С одной стороны — здорово, с другой — проекты вроде **Google Buzz** показали, что людям все равно, насколько проста регистрация, если сам сервис оставляет желать лучшего. Кому нужен быстрый вход через Gmail, если на каждом первом сайте есть кнопка Facebook Connect?

События

СОЦИАЛЬНАЯ БЛОКАДА

Половине россиян ограничивают доступ к интернету на работе

Интернет предлагает множество вариантов убить время на рабочем месте — на обновление ЖЖ, общение в «**ВКонтакте**», комментирование фотографий друзей или, самое страшное, флэш-игры уходит крайне много времени. Немудрено, что многие работодатели запрещают своим сотрудникам сидеть в социалках во время рабочего дня — доступ к определенным ресурсам ограничивается на программном уровне.

Популярный каталог вакансий **HeadHunter.ru** опросил 3600 человек и выяснил, что 82% ответивших не могут заходить в социальные сети с рабочих компьютеров, еще 59% лишены доступа к порносайтам, а 54% — к разнообразным файлообменникам. Некоторые фирмы закрывают доступ к развлекательным ресурсам вроде **bash.org.ru** — нечего веселиться, пока не выполнен долг перед работодателем. Что необычно, 93% опрошенных не особенно волнуются по поводу ограничений, тогда как еще 7% считают, что без полнофункционального интернета работается сложнее. Самые находчивые сотрудники успешно договариваются с системными администраторами (12%), используют прокси-серверы (16%) или подключаются к Сети через собственный беспроводной интернет с телефона-ноутбука.

Ой, что-то мы заболтались... Вы тут пока подумайте над этой информаций, а мы пойдем обновим **Twitter** и проверим новые сообщения на **Facebook**.

События

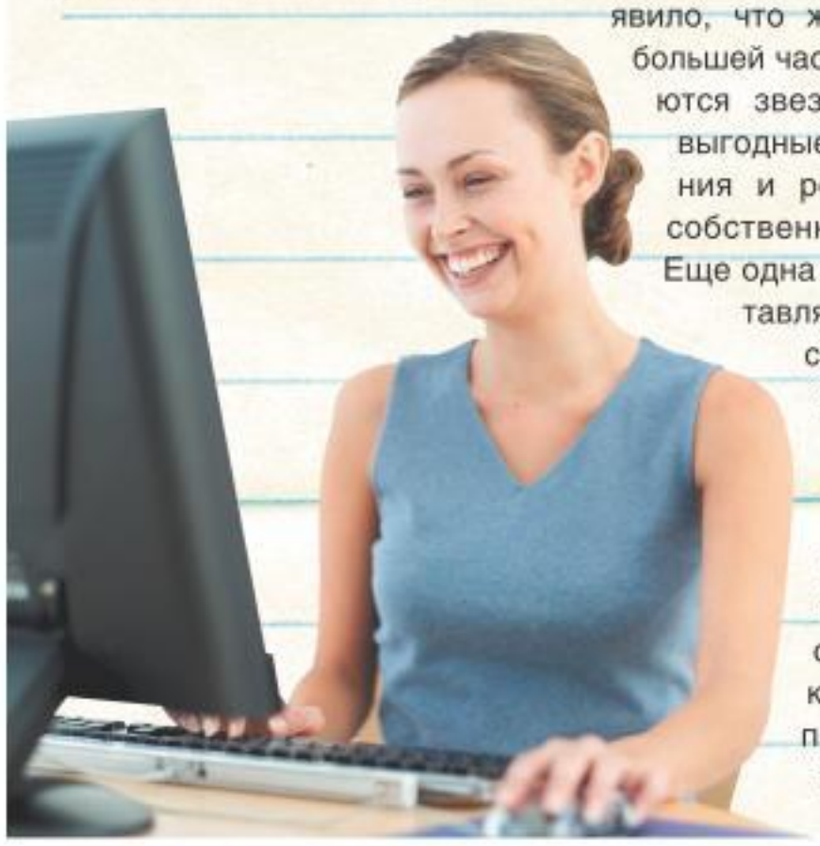
ЖЕНЩИНА ЗА РУЛЕМ

Как прекрасный пол использует интернет

Исследовательское агентство **comScore.com** выяснило, что женщины пользуются социальными сервисами активнее, чем мужчины: прекрасный пол сидит на страницах всевозможных «одноклассников.ру» в среднем на 30% дольше. Аналитики изучили поведение женщин в Сети по всему миру и теперь располагают данными о женских поисковых запросах, любимых женских играх, сетевых увлечениях и так далее.

Как оказалось, женщин в интернете меньше, чем мужчин (46% против 54%), но в интернете дамы проводят по 24,8 часа в месяц — против средних 22,9 часа у мужчин. Аналитики comScore заметили, что прекрасный пол использует возможности Сети в основном для того, чтобы оставаться на связи с друзьями и родственниками (спасибо социалкам, электронной почте и мессенджерам).

Что интересно, за рост женской активности в социальных сетях отвечают дамы в возрасте от 45 лет (хотя, казалось бы, молодежь тут сложно переплюнуть). Исследование поведения женщин в блогах, основанное на данных Twitter, выявило, что женщины по большей части интересуются звездами, ищут выгодные предложения и редко пишут собственные посты. Еще одна важная составляющая «женского» интернета — групповые покупки. Тут, понятно, мужчины никогда не составят конкуренцию прекрасному полу.



Сайты

МАКРОБЛОГ

Twitter научится отображать фото и видео

Сразу несколько ресурсов сообщили о появлении странной опции **Tweet Media** в настройках аккаунта в **Twitter**: якобы сервис микроблогов со 140-символьным ограничением сообщений собирается показывать фотографии и видео прямо в ленте.

Описание функции подтвердило догадки — активировав новую опцию, пользователь Twitter сможет видеть медиаданные в списке обновлений. Напомним, сейчас разработчики Twitter хранят у себя на сервере только текстовые твиты — для загрузки картинок и видео приходится пользоваться сторонними сервисами. Если Twitter научится хранить медиаданные на собственных серверах, люди перестанут часто уходить со страниц своих блогов, да и пользоваться сервисом с мобильных устройств станет куда проще.

Увы, во время написания этой заметки опцию Tweet Media убрали из настроек Twitter, сославшись на штатное тестирование новых функций. Возможные сроки повторного появления важной опции не сообщаются.

Павел Шубский

ДЕТИ ИНДИГО

Цифра окончательно вытеснила пленку, оставив классические «Зениты» и «Зоркие» на откуп редким энтузиастам, адептам проявочных кювет и жидких фотоэмульсий. Раньше в каждой семье почетное место в шкафу занимал пухлый фотоальбом — теперь все снимки живут где-то на винчестере «чтобы были». «Игромания» возрождает магию старой фотографии: предлагаем вам напечатать и сброшюровать самый настоящий фотоальбом, а потом созвать всю семью, с ногами забраться на старый диван и вместе вспомнить дорогие сердцу моменты.

В 2000 году компания **Hewlett-Packard** представила на выставке **Photokina** цифровой печатный станок под названием **Indigo**. Громоздкое устройство ознаменовало начало новой эпохи: станок позволил печатать небольшими тиражами любые картинки напрямую из интернета. «Индиго» работал быстро и качественно, обеспечивая широкий цветовой охват, высокую резкость, контрастность и светостойкость. Готовые отпечатки можно было фальцевать, ламинировать и покрывать лаком.

До «Индиго» типографское качество печати могли предложить только огромные машины, требующие особой, затратной подготовки изображений. «Индиго», напротив, позволил выводить отменные отпечатки тиражами до 1000 экземпляров без особой подготовки — и по вполне приемлемой цене. Вместе с самой машиной на выставке была представлена концепция печати любых фотоальбомов, календарей, фотографий напрямую через интернет.

Сначала она показалась надуманной, однако с распространением цифровых фотоаппаратов все встало на свои места. Один из первых интернет-сайтов, предлагающих заказывать полноценные фотоальбомы без необходимости тащиться в офис и общаться с дизайнерами, появился уже в 2001 году. Новая концепция быстро набрала популярность.

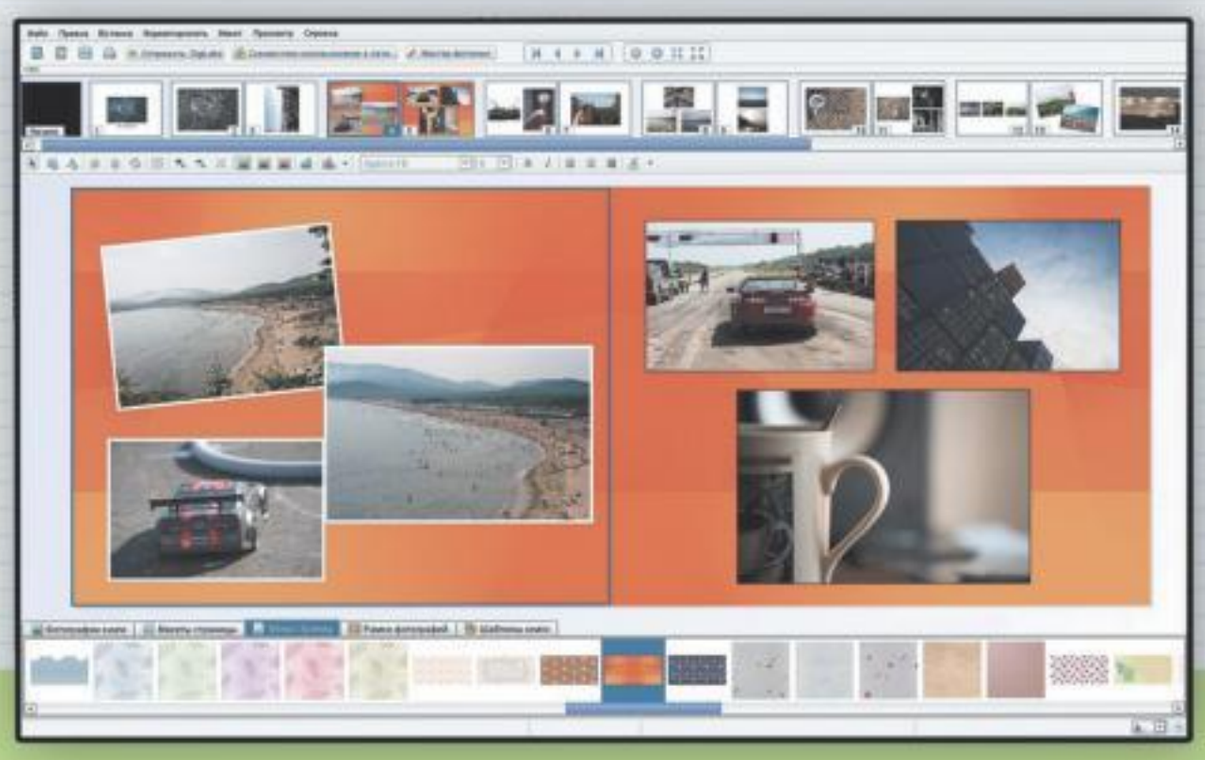
Алгоритм работы всех сервисов примерно одинаков: расположить на листах фотографии, выбрать тему оформления, вариант обложки и переплета, тип бумаги и качество печати и, наконец, отправить заготовку на принтер. Ее напечатают, сброшюруют, оформят, завернут и отправят вам домой. В то же время система принятия заказа у каждого сервиса своя, и разобраться в хитросплетениях бывает не так просто. Кто-то предлагает создать фотоальбом прямо на сайте, кто-то навязывает софт для работы на своем компьютере, кто-то и вовсе продает только шаблоны. Какой сервис выбрать — читайте в нашем обзоре!

ДИНОЗАВР от фотопечати

Digi-Labs.net

DigiLabs — одна из первых компаний на рынке цифровой печати через интернет. Американский ресурс предлагает скачать приложение, заточенное под создание фотоальбомов или календарей, установить его на свой компьютер и уже там ваять задуманную книгу. Что ж, скачали, установили, запустили. О боже, мы в 2002 году! Условно-бесплатная программа **My Photo Books** с интерфейсом эпохи Windows XP на современных операционных системах работает не слишком стабильно: тормозит и подвисает, хотя и дает закончить начатый проект.

Здесь есть «Мастер фотокниги», который попросит выбрать ориентацию страницы (альбомная или портретная, квадратная), продемонстрирует варианты обложек и тем оформления, а затем будет долго импортировать выбранные фотографии. Программа умеет автоматически располагать снимки на страницах, вам останется лишь подкорректировать масштаб. Разумеется, все можно проделать и в ручном режиме — на это явно уйдет больше времени, но и результат получится существенно лучше.



Книги с 20 страницами стоят от $45 до $90 в зависимости от выбранной обложки и дополнительных опций, плюс десяток-другой долларов за доставку в Россию. Оплата, как обычно, кредитной карточкой.

Плюсы:
+ одна из первых компаний на рынке
Минусы:
— топорный софт
— цены выше среднерыночных

Плюсы:
+ много вариантов оформления
+ удобная и быстрая загрузка снимков
+ люкс-опции
+ стильный дизайн сайта
Минусы:
— нет поддержки русского языка

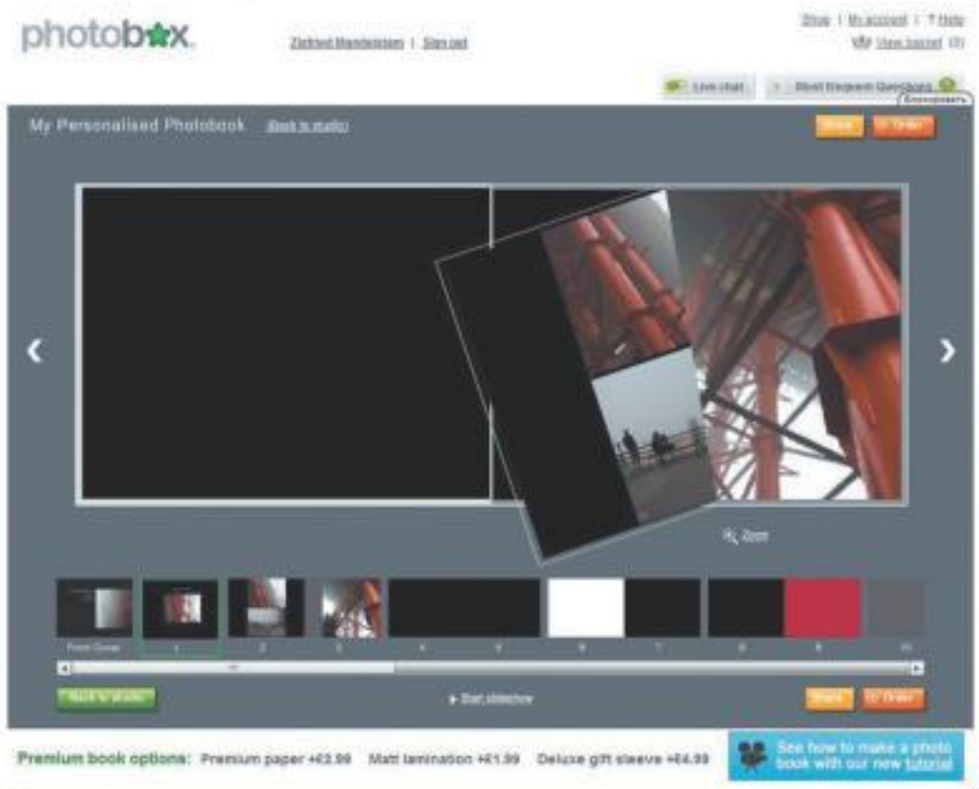
Альбом для внучки президента

PhotoBox.co.uk

Наскриптованный по уши сайт **PhotoBox** тоже довольно стар — в этом году он отмечает десятилетие. Здесь, в отличие от DigiLabs, вам придется работать с альбомом прямо из окна браузера через интерфейс на основе флэша.

Разработчики PhotoBox с ходу ошарашивают посетителей возможными вариантами — здесь можно заказать фотоальбом размером от 7x9 см до 28,5x37 см (от A6 до A3!). Самая маленькая книга стоит без учета доставки от $10, самая большая — от $65. Тем, кто хочет оформить альбом побогаче, предлагается более толстая бумага, матовая ламинация обложки, чехол и даже инкрустация кристаллами Swarowski.

Для создания альбома используется удобный веб-интерфейс с поддержкой так называемой сверхзвуковой загрузки: вы выбираете карточки на жестком диске, нажимаете кнопку и тут же начинаете формировать книгу. Фотографии в это время постепенно подгружаются в фоновом режиме. Движок способен стильно расположить снимки автоматически, однако все наши попытки дополнить их комментариями закончились провалом — русский язык тут не поддерживается. Если он вам не принципиален, то обязательно попробуйте PhotoBox — это стабильный современный сервис со множеством дополнительных опций и симпатичных шаблонов.



Busy Dr. King

Что такое скрапбукинг

И в России, и на Западе особую популярность сейчас набирает скрапбукинг — искусство создания памятных фотокниг. Это именно книги, а не альбомы: чтобы сделать скрапбук («книгу вырезок»), просто разложить снимки по ячейкам альбома недостаточно.

Скрапбук — это особым образом оформленная книга, каждый разворот которой — самостоятельная история. Обычно один скрапбук посвящен какой-то одной теме: например, свадьбе, дню рождения или летнему путешествию. На первом листе отпускного скрапбука, скорее всего, найдутся проштампованные авиабилеты и посадочные талоны, карта маршрута и фотографии туристов. На втором — газетная вырезка, автобусная квитанция (кто же знал, что нужно брать билет?!), мелкие местные деньги, конфетный фантик, кадры по пути из аэропорта, чемоданная бирка. На третьем — буклет и визитка отеля, первые впечатления и комментарии по поводу местного языка, коллаж из открыток и сушеные цветы. Каждый разворот — произведение искусства, и времени на создание скрапбука может уйти больше, чем на само путешествие. Для скрапбукеров даже существуют специальные магазины, где продаются клей, краски, упаковочная бумага, этикетки, картон, конверты, ленты, кольца, трафареты, гвоздики, наклейки... Как правило, все материалы очень качественные и дорогие, потому что должны сохраниться не одно десятилетие.

Засесть на месяц с ножницами и красками готов не всякий путешественник, и в Европе сейчас предпочитают цифровые скрапбуки, сделанные в «Фотошопе» и отпечатанные в ближайшей типографии. Благодаря интернет-сервисам для создания фотоальбомов скрапбукинг переживает второе рождение. Мамы ночами сидят в Сети и формируют альбомы «Первый раз в первый класс», подружки месяцами кадрируют фотографии и хихикают над комментариями. Особенно удобно, что многие сайты предлагают не только напечатать, но и доставить ваш скрапбук по указанному адресу. Вот так отдохнули летом в международном лагере, а потом сделали осенью скрапбук, заказали печать и отправили друзьям в Латвию, Молдавию и Голландию — чем не подарок?

Знай наших
iPrintit.ru

Владельцам компьютеров **Apple** повезло больше всех — «яблочная» компания предлагает мощную программу **iPhoto**, умеющую структурировать картинки и создавать фотоальбомы. Всего пара кликов мышью — и перед вами появится удобное окно со списком всех хранящихся на компьютере картинок и пустой альбомной областью.

Программа предлагает выбрать размер книги (от 8,9x6,7 см до 33x25,4 см), определить тип обложки (мягкая или твердая, переплет шитый или на пружинке). В стандартном альбоме любого размера 20 страниц. В iPhoto можно подправить яркость или контрастность снимков, добавить к фотографиям эффекты. К примеру, в готовом альбоме очень оригинально смотрятся тени — создается впечатление, что вы сами наклеили фотокарточки на страницы.

Вообще-то у Apple есть собственный сервис печати и доставки фотоальбомов, и приложение даже умеет с ним работать, однако россиянам заморские чудеса недоступны. На наше с вами счастье, печатать книги из iPhoto подрядилась некая группа энтузиастов. Готовый альбом нужно экспортировать в формате PDF и отправить на сайт **iPrintit.ru** — там добрые люди напечатают ваш проект и с радостью отправят альбом в любую страну СНГ.

Книга на 20 страниц стоит от 300 до 3500 рублей в зависимости от выбранного размера, однако средняя цена — 500-700 рублей. Каждая дополнительная страница обойдется в 5-20 рублей. Согласитесь, весьма гуманно.

Плюсы:
+ *продуманный софт Apple*
+ *встроенный сервис печати*
+ *функции коррекции изображений*
+ *работа с российской компанией*
+ *для москвичей — самовывоз*

Минусы:
— *печать через посредника*

Тренажер силы воли

printing-1.co.uk

Чистенький европейский веб-сайт **printing-1** предлагает скачать программу собственной разработки для производства альбомов в домашних условиях. Может, хоть здесь повезет? Увы, нет — опять что-то перемудрили, и простенькое на вид приложение работает крайне туго, как будто его очень долго упрашивали. Интерфейс тоже топорный, подсказок и советов нет — как хочешь, так и делай.

Программа printing-1 просит указать папку с фотографиями и экспортирует оттуда выбранные. Картинки автоматически располагаются на страницах — кадры можно перетаскивать самому, но как-то совсем не хочется. Ни вариантов размера, ни разных обложек программа не предлагает, хотя все это есть на сайте. В довершение, printing-1 плохо работает с русским языком — буквы сливаются, слова становятся нечитаемыми.

Ситуацию немножко скрашивает тот факт, что компания предлагает напечатать книгу практически любого объема, пусть даже на 250 страниц. Сложно представить, правда, что найдется человек, который сможет скомпоновать тысячу снимков через потрясающе корявый интерфейс.

Книжечка 30x30 см на 250 страниц в тканевой обложке обойдется в $400, плюс $15 за глянцевые страницы, плюс еще по $1 за каждую следующую страницу после сорок девятой и $10-20 за доставку.

Плюсы:
+ печать многостраничных фотоальбомов
Минусы:
— топорный софт
— цены выше среднерыночных
— плохая работа с русским языком

Печатники

PrintMyScrapbook.com

Несмотря на прямо-таки говорящее название, сайт **Print My Scrapbook** совсем не собирается печатать именно фотокнигу. Он обещает напечатать на типографских машинах только *страницы* — на качественной толстой фотобумаге Kodak, на которой чернила держатся более 200 лет и не тускнеют. На выбор два размера — 30x30 см или 21,5x27,5 см без полей.

Все, что нужно сделать, — это отправить файлы на указанный электронный почтовый ящик. Разработчики даже не потрудились создать автоматический регистратор — активация учетных записей новых клиентов производится вручную. Нужно самому подрезать и обработать фотографии, послать их на ***imagefiles@printmyscrapbook.com***, дождаться, пока их там посмотрят и выставят счет, потом этот счет оплатить, потом... Что самое интересное, создатели сайта и не думают продаваться задешево: отпечатки размером 30x30 см стоят $8, 21,5x27,5 см — $4 без учета доставки.

Корпоративный подход

KodakGallery.com

Производитель фототехники и аксессуаров **Eastman Kodak**, как оказалось, тоже следит за рынком цифровой печати через интернет. Компания разработала лощеный сервис **KODAK Gallery** и предлагает всем желающим создать свой собственный фотоальбом размером от 12,7x14,6 см до 30x35 см с плотной или мягкой обложкой и 14-20 страницами. Просят от $10 за самый маленький альбом до $70 за самый большой. За каждую дополнительную страницу придется доплачивать по $1-1,5 в зависимости от размера книги — как и в среднем по больнице.

Для создания фотоальбома на сайте предусмотрен красивый, масштабируемый под окно браузера флэш-интерфейс. KODAK Gallery закачивает указанные фотографии с жесткого диска, просит ответить на ряд вопросов об обложке (с фото/без фото, мягкая/твердая, полотно/кожа) и потом предлагает самостоятельно или автоматически расположить карточки на пока еще виртуальных страницах. Нельзя не отметить фоны, которые Kodak использует в качестве задников: аппликация и зверушки для детского альбома, пастельные цвета и орнаменты — для свадебного. Да и обложки из кожи предлагают далеко не все.

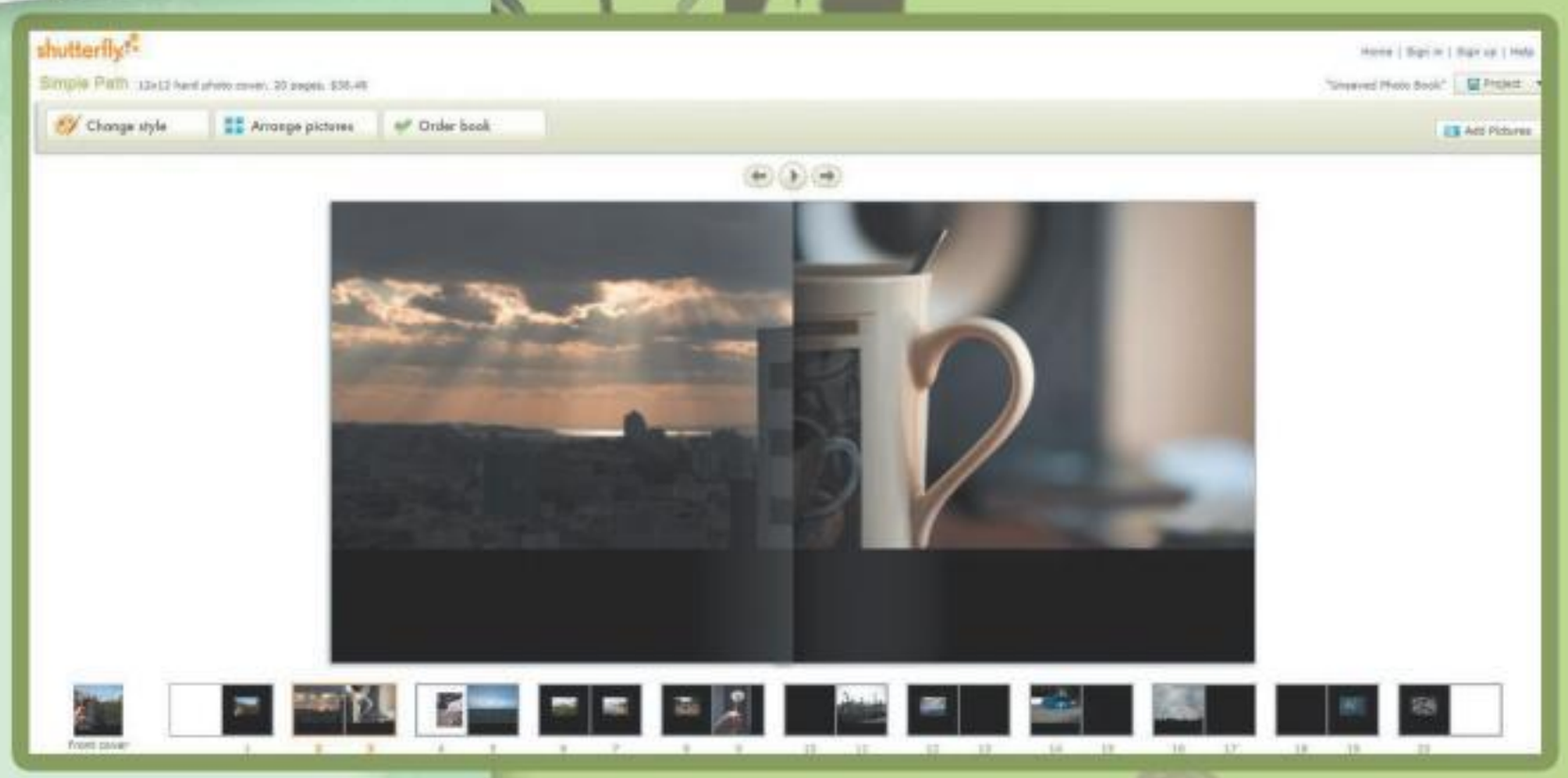
Созданные в KODAK Gallery альбомы выглядят не хуже той фирменной фотокниги с кадрами Анри Картье-Брессона на вашем журнальном столике.

Жаль только, что и этот сайт подписи на русском языке не поддерживает.

Плюсы:
+ качественные и разнообразные фоны
+ много вариантов оформления
+ удобный веб-интерфейс
+ профессиональные шаблоны
Минусы:
— нет поддержки русского языка

Плавали, знаем

ShutterFly.com



Один из самых известных сервисов цифровой печати, **ShutterFly**, предлагает создать фотоальбом размером от 12,5x17,5 см до 30x30 см. Разработчики сайта не стали заморачиваться со списком предложений, так что маленькие альбомы идут только с мягкими обложками, большие — только с твердыми.

Создавать книги предлагают прямо на сайте через динамический флэш-интерфейс. Для творчества доступно два раздельных режима — полуавтоматический и ручной. В полуавтоматическом движок сам загрузит выбранные фотографии и распределит их по страницам книги, а вам останется только выбрать цвет фонов, варианты расположения карточек, откадрировать нужные снимки и добавить комментарии. Поддержки русского языка у ShutterFly тоже нет, но здесь движок хотя бы скромно сообщает, что не может пропечатать наши символы. В полностью ручном режиме начинающему альбомоводу придется создать книгу с нуля — самому расставить карточки на выделенных полях без помощи автоматики. Кожаную или тканевую обложку, кстати, можно заказать, только формируя альбом вручную.

Создатели ресурса разработали множество весьма приятных дизайнов — разноцветных задников с изменяемыми цветовыми палитрами. Пользоваться настройщиком альбома крайне удобно. Вот бы еще русский язык... Цена одной фотокниги толщиной в 20 страниц — от $13 до $55, за каждый дополнительный лист придется заплатить от $0,5 до $1,5.

Плюсы:
+ *много вариантов оформления*
+ *качественные и разнообразные фоны*
+ *удобная загрузка снимков*
+ *удобный веб-интерфейс*

Минусы:
— *нет поддержки русского языка*

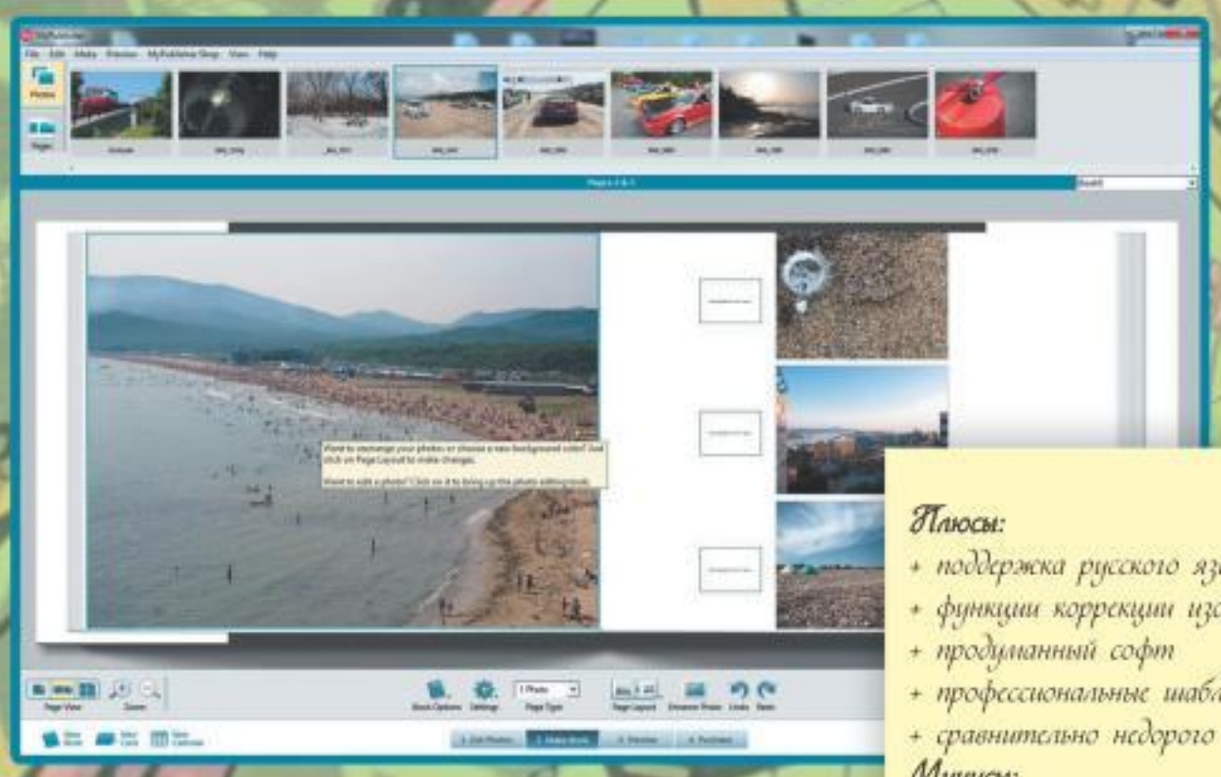
Новый век

MyPublisher.com

Американский **MyPublisher** — еще один сервис с собственным программным обеспечением для создания фотоальбомов. С замиранием сердца скачиваем предлагаемый софт и — чудо! — наконец-то перед нами современная приятная программа с продуманным интерфейсом и полноценной поддержкой русского языка!

Во время первого запуска приложение предлагает начать новый проект и активирует мастера-помощника для пошаговой загрузки данных, выбора стилей, типа обложки, кадрирования снимков. Встроенная панель улучшения фотографий предлагает убрать «красные глаза», автоматически подогнать размер снимка, автоматически же исправить его контрастность и цветность. Для пользователей доступны различные режимы работы — ленивые порадуются возможности автозаполнения, любители делать все самостоятельно смогут разместить карточки по-своему. Удобный режим предпросмотра позволит «пролистать» почти готовую, отрендеренную книгу.

MyPublisher предлагает несколько красивых тематических стилей оформления (свадьба, путешествие, дети, бизнес). Единственный существенный недостаток сервиса — ограниченный выбор размеров книги. Их всего три: 19x14 см, 28,5x22,2 см и 38,1x29,2 см. Вариантов обложки тоже три: кожаный переплет, тканевой переплет, фотография на всю обложку. Цена вопроса — от $10 до $60 за книгу с 20 страницами.



Плюсы:
+ *поддержка русского языка*
+ *функции коррекции изображений*
+ *продуманный софт*
+ *профессиональные шаблоны*
+ *сравнительно недорого*

Минусы:
— *ограниченный выбор размеров*

Фотоальбом-конструктор

DigitalScrapbookMemories.com

Некоторые компании даже не думают опускаться до создания специальных программ для дизайна собственного фотоальбома или цифровой печати через интернет. К примеру, **Digital Scrapbook Memories** советует купить у нее набор шаблонов и составить свой фотоальбом или даже фотодиск самостоятельно. Сами наборы стоимостью до $10 состоят из объединенных единой темой картинок — цветочков, бабочек, деревцев, бантиков. Чтобы создать свой альбом на основе полученных шаблонов, придется освоить **Adobe Photoshop**, иначе ничего не получится. Создатели сайта любезно записали презентацию и рассказали, какими инструментами фоторедактора нужно пользоваться, чтобы достичь успеха.

Самые терпеливые могут заказать комплекты с шаблонами на диске — стоят они дороже, но и вариантов предлагают намного больше. Конечно, с фотоальбомами, напечатанными на Blurb или ShutterFly, подобные ручные творения не сравнятся, зато, возможно, принесут намного больше радости вашей бабуле — сделанное собственными руками всегда ценится гораздо выше.

Сам себе типография

Epson.com/cgi-bin/Store/Landing/StoryTeller.jsp

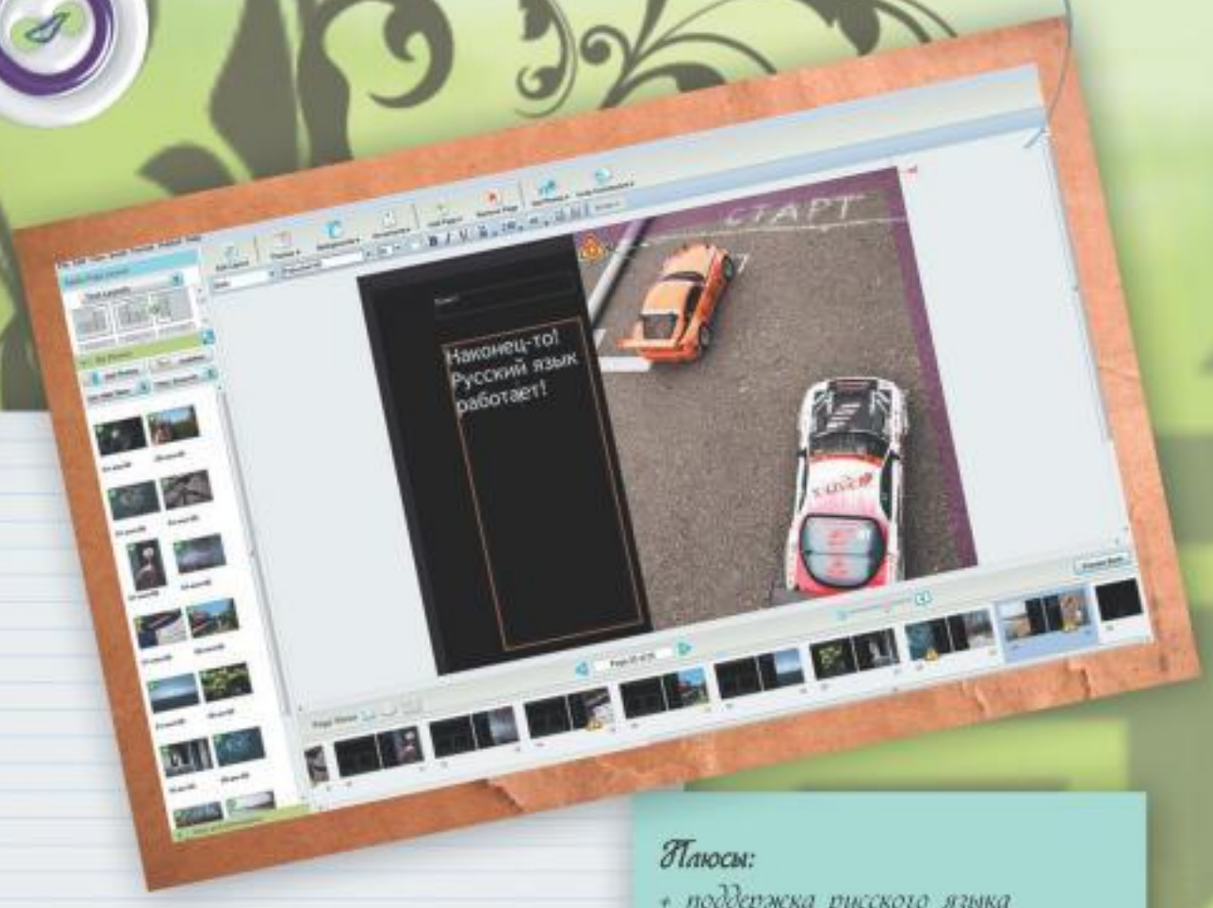
Компания **Epson**, известный производитель принтеров, решила выделиться по-своему и представила полноценный набор для создания собственного фотоальбома — **Epson Storyteller**. В красочной коробочке стоимостью $30-40 скрываются диск с необходимым программным обеспечением, пустой твердый переплет и 12 листов качественной бумаги размером 20x25 см.

Комплектная программа **Storyteller Publisher** позволяет располагать картинки в нужном порядке, выбирать из шести симпатичных пресетов, корректировать параметры изображений, убирать «красные глаза», подгонять размеры и разворачивать снимки, добавлять комментарии. Главное — не переборщить с количеством загруженных фотографий, иначе программа начнет неприятно тормозить даже на мощных компьютерах.

Печатать сверстанный фотоальбом лучше на принтерах Epson. Нет, модели других производителей тоже справятся, но могут возникнуть некоторые проблемы с расположением картинок или полями. Когда снимки высохнут, листы придется переплести самому — и те, кто уже попробовал, утверждают, что это совсем не так просто, как кажется.

Просто ЛУЧШИЙ

Blurb.com



Подборку фотосервисов завершает самый удобный и самый дружелюбный к заказчикам ресурс **Blurb**. Сайт с удовольствием рассказывает о своих предложениях, показывает уже готовые книги, дает советы и даже предлагает нанять профессионального книгодизайнера из собственного сообщества BlurbNation.

На выбор есть книги размером от 18x18 см до 30x30 см ценой от $13 до $60 за базовые варианты (исполинский альбом с 440 страницами — максимальное предложение Blurb — выйдет, конечно, в четыре раза дороже). Можно заказать более плотную бумагу или использовать собственный логотип.

Для печати фотоальбомов через Blurb необходимо, зарегистрировавшись на сайте, скачать приложение **BookSmart** или же загрузить заранее созданный файл формата PDF. Легковесная программа BookSmart рассчитывает цену, помогает подобрать стиль, показывает, какого размера книга получится в итоге. Что приятно, разработчики не поленились указать размеры книги в сантиметрах — большая редкость для зарубежных сервисов. Загружать фотографии в BookSmart можно как с собственного компьютера, так и с популярных фотосервисов вроде **Flickr**, при этом программа показывает линии под обрезку и отлично работает с русским языком! Доставка в Россию обойдется в $7-50 в зависимости от размера книги.

Плюсы:

+ поддержка русского языка
+ удобный информативный сайт
+ продуманный софт
+ профессиональные шаблоны
+ поддержка сторонних программ и фотосервисов
+ собственное сообщество дизайнеров

Минусов не нашли

Игорь Асанов

СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ

Опять ты со своими игрушками

- **Жанр:** комедия по мотивам комикса
- **Режиссер:** Эдгар Райт
- **Сценаристы:** Майкл Бэколл, Эдгар Райт, Брайан Ли О'Мэлли
- **В ролях:** Майкл Сера, Мэри Элизабет Уинстэд, Киран Калкин, Крис Эванс
- **Сайт:** *ScottPilgrimTheMovie.com*

Оценка: 3/5

Для премьеры нового фильма Эдгара Райта («**Зомби по имени Шон**», «**Типа крутые легавые**») сложно было выбрать лучшее место, чем калифорнийская **Comic-Con 2010**, главное средоточие Силы для гиков всех мастей. Можно подумать, что организаторы устраивают посетителям обязательный фейсконтроль, требующий предъявить на входе второй подбородок и растянутую майку с изображением героя комиксов.

В случае со «**Скоттом Пилигримом**» эти два атрибута хоть и приветствуются, но, к счастью, далеко не обязательны. Здесь в качестве фейсконтроля выступает уже начальная заставка, рассыпающаяся на пиксели под восьмибитную Nintendo-мелодию. Фильм, как и предшествующий ему одноименный канадский комикс, предназначенный исключительно для тех, кто застал игровые консоли начала девяностых и до одури рубился в **Mortal Kombat** на двоих, — это более чем любопытное явление, которое здорово портит лишь попытка выдать все происходящее за безобидную молодежную комедию.

По структуре «Скотт Пилигрим» — это чистая видеоигра с семью боссами, принцессой в конце и героем-недотепой в исполнении Майкла Серы (когда же ему, наконец, кто-нибудь объяснит, что всю карьеру играть одного и того же персонажа можно, только если твоя фамилия Аллен и живешь ты на Манхэттене?). Если смотреть на кино именно с этой позиции, то можно легко объяснить не только пиксельные молоты и световые мечи в руках героев, но и то, что не слишком интересному, стеснительному и глуповатому задроту Пилигриму в какой-то момент приходится делать выбор аж между двумя девушками. Одна из которых, правда, школьница-китаянка, балдеющая от самого факта романа с *рок-музыкантом* (Скотт иногда поигрывает на басу в гаражной группе), а вторая — как раз та самая «принцесса» Рамона Флауэрс, чья внешняя и внутренняя бледность отчасти компенсируется ярко крашеными волосами и бурным прошлым.

Подозрительно легко вытащив на свидание девушку мечты, Скотт узнает, что для продолжения отношений нужно победить в бою семерых бывших любовников избранницы — «*прямо как в Mortal Kombat!*». Удостоверившись, что после этого «*можно будет и того*», он, раскрыв рот, соглашается.

Иногда кажется, что Эдгар Райт согласился сесть в режиссерское кресло фильма исключительно для того, чтобы иметь возможность хорошенько поиздеваться над главным героем, играми, комиксами, местом действия (Торонто) и всеми молодежными субкультурами, вместе взятыми. И в целом это у него прекрасно получается — индирокеры с тенями под глазами рубают песни из трех слов, хипстеры с челками подчеркнуто вычурны и тупы, в Канаде вечно темно и мороз, а сам Пилигрим говорит и ведет себя так, что симпатизировать ему вроде бы хочется (цели и задачи-то у парня вполне благородные), но как-то не особо получается.

Смеяться, впрочем, тоже. Если шутки про бонусные жизни, собирание монеток и вообще про игры хороши (похоже, что только тут Райт чувствовал себя в своей тарелке), то соседи-геи, любовные треугольники и прочие атрибуты молодежной комедии — уже местами раздражают. Да и сам фильм откровенно затянут. Два часа были впору, чтобы пересчитать объекты пародий в «Типа крутых легавых», а гикам, хипстерам и Mortal Kombat за глаза хватило бы и полутора.

В одном из эпизодов Райт едва ли случайно включает фоном прекрасную роллинговскую **Under My Thumb** 1966 года, на фоне которой весь музыкальный инди-мусор главных героев слушается как-то особенно жалко (и это несмотря на то, что там где-то сам Бек подпевает). Примерно такое же впечатление остается ото всего «Скотта Пилигрима» — весело, легко и про игры, но слишком пусто и мелковато для одного из лучших британских режиссеров. ✢

КНИГИ * ФИЛЬМЫ * СЕРИАЛЫ * АНИМЕ * ИГРЫ * МУЗЫКА * ИСТОРИЯ

ТОМ 85

№ 9 - 2010
Сентябрь

Мир Фантастики

Мир фантастики
www.mirf.ru

Обложка «Анклавы» & «Тайный город»

Вадим Панов

«Анклавы» дописаны, а «Тайный город» — нет!

Портрет Дориана Грея

и другие «проклятые картины»

от «Моны Лизы» до «Крика»

24 *Ступили на поверхность Юпитера*
Оказалось, что её нет

Провели перепись вассалов Тайного города
Челам, как всегда, не повезло

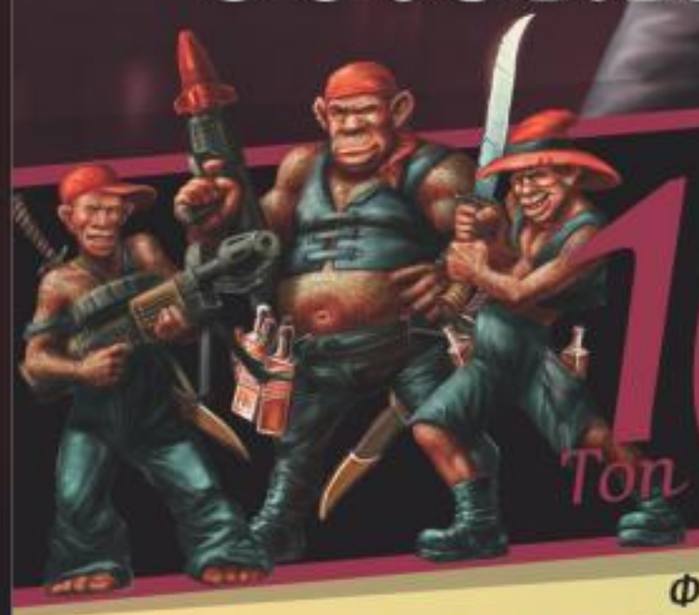
Начертили Знак единорога
76 раз — по числу книг серии

Представили Мир без суши
Нет, это не про японскую кухню

Прошлись маршрутом Фауста
До рая так и не добрались

Шотландия

Родина фэйри, хоббитов, сквозняков и работающих по найму привидений



Топ 10 настоящие суперзлодеи корпораций

без латекса, черного грима и больших пушек

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

9 771810 224009 10009 >

ТЕХНО МИР

В ПРОДАЖЕ С 24 АВГУСТА • В ПРОДАЖЕ С 24 АВГУСТА • В ПРОДАЖЕ С 24 АВГУСТА

Михаил Лисецкий

ИДЕНТИФИКАЦИЯ БОЛЛА

Уве-трэшодел дает «Игромании» на редкость сочное и толковое интервью, обещая в конце угостить смачным ударом в челюсть

Мы всегда готовы метнуть в него камень критики. Однако тайком пересматриваем его фильмы. Уве Болл наследил в кино третьесортными, дурно поставленными картинами, названия которых дублируют названия наших любимых игр. **Alone in the Dark**, **House of the Dead**, **BloodRayne**, **Far Cry** — все, чего касается рука одиозного немца, превращается в киноотбросы.

И хотя Боллу напрочь отказано во вкусе, нужно признать: сполна дано в трудолюбии. В этом году Уве запускает в прокат сразу три ленты, по крайней мере одна из которых — биографическая драма «**Макс Шмелинг**» — грозит перевернуть наши представления о Болле-трэшоделе. Корреспондент «Игромании» встретился с режиссером в кулуарах Московского кинофестиваля и, вопреки агрессивному настрою, был покорен харизмой маэстро. Вольготно раскинувшись в кресле, Болл с размахом бичует Голливуд, хвалит свое боксерское тело и ехидничает над критиками. Словом, располагает к общению.

— Ваше имя неразрывно связано с игровой индустрией, но из десяти последних фильмов под маркой Уве Болла только три ассоциируются с играми. Что случилось, вы исчерпали тему? *(с надеждой)*

— Нисколько. Игры по-прежнему вдохновляют меня. Но бюджет добротной игровой экранизации стартует с $20 млн, найти такое финансирование сейчас затруднительно. Многим хотелось бы думать, что денег перестали давать конкретно мне, Уве Боллу, но это не так — кризис ударил по всем режиссерам.

Пришлось изменить стратегию, искать менее затратные сценарии, не связанные с виртуальными мирами. Взгляните на мои «**Дарфур**», «**Шторм**» или «**Стоик: Выжить любой ценой**» — все это недорогие экспериментальные картины, которые тем не менее нашли своего зрителя. Каждая лента окупилась. А с «**Туннелями смерти**» вообще произошла обратная история — по фильму сделали игру. Ее можно скачать через **Steam**.

— Раз так, какие игры вы собираетесь... ммм... увеболлизировать, если представится возможность?

— Как минимум «**Бладрейн 3**» — лента уже в производстве. В фильме героиня Натасии Мальте наконец-то обнажит мечи против нацистов, как в оригинальной игре. Думаю, поклонники ждали этого хода. Будет много-много секса и насилия — вот вам крест. Вторая часть получилась эдаким вестерном, зритель не успевал вникнуть в происходящее на экране, потому что с экрана в зрителя постоянно палили. Но на сей раз вас ждет мрачный, заснеженный мир с вампирами. С таким сеттингом, надеюсь, картине удастся пробиться на большой экран.

Есть планы вернуться и во вселенную **Dungeon Siege** — «**Во имя короля 2**» хотелось бы сделать в 3D. Мода, что скажешь! В центре сюжета окажутся перемещения во времени, но не бойтесь, это будет все то же старое доброе фэнтези. Я не так часто играю, но многое из того, что я видел, так и просится на экран: **F.E.A.R.**, **Sabotage**... да что там, даже тема «**Постала**» еще не раскрыта до конца. С удовольствием бы взялся за продолжение. Кстати, в игру **Postal 3: Catharsis** вошли кадры из моего фильма. Когда там релиз?

— Обещают в конце года. Есть к вам вопрос как к знатоку жанра «кино по игре». В Голливуде сейчас порядка пятнадцати игровых киноадаптаций находятся на той или иной стадии производства. «Фабрика грез» заболела интерактивом, Уве?

— Похоже, что так. Но не думаю, что это надолго: «Принц Персии» раскрыл многим глаза. Я не помню другой такой же агрессивной рекламной кампании, а фильм не собрал и 50% ожидаемых сборов. Эти ребята просто сели в лужу. В ближайшее время никто не даст $100 млн на картину по игре. Продюсеры спросят: «Где ваши поклонники?» А они дома сидят, вот где, и в кино не ходят. Судите сами: если бы все 10 миллионов — едва ли их меньше — американских фанов виртуального «Принца» купили билеты, бокс-офис в США был бы 100 миллионов, но ведь этого не случилось (*на самом деле фильм «Принц*

Персии: Пески времени» собрал в США $89,7 млн, но продюсер ленты Джерри Брукхаймер все равно оценил результат как близкий к провалу. — Прим. «Игромании»). Здесь нет прямой зависимости, не каждый игрок — наш потенциальный зритель, вот что мы узнали за последнее время.

Это проблема, из-за которой многие мои фильмы даже не вышли в прокат. Но есть и другая, на порядок более серьезная. Каждая голливудская студия производит 10 крупнобюджетных фильмов в сезон. Таких студий в мире порядка пяти — значит, 50 больших картин в год. Каждую неделю по must-see премьере. На этих блокбастерах концентрируется львиная доля аудитории. Фильмы разочаровывают, недобирают по сборам. Черт с ним! Главное, чтобы конвейер работал.

Ослепленные рекламой, люди летят на премьеру, как мотыльки на огонь. Но лишь только нужное количество денег рассовано по карманам — лента скоропостижно сходит с экранов, будто ее и не было. Смотрите, уже больше полугода прошло, а последним качественным фильмом остается «**Аватар**». Кэмерон просто вынес всем мозг эффектами и необычной историей. Говорят, что он переписал сюжет с легенды о Покахонтас, но, черт возьми, он в любом случае в десять раз лучше, чем та голливудская чепуха, что дурит сейчас зрителей в кинозалах. А главное — все теперь в 3D. Камер специальных накупили и снимают в стерео все подряд, совершенно не понимая, зачем это делают. Трехмерные инструменты дают очень большие выразительные возможности, но на них еще нужно научиться играть.

— Ваша любимая и нелюбимая игровая адаптация... несобственного производства.

— Мне очень понравился «Сайлент Хилл». И первая «Обитель зла» была что надо. Худшим фильмом был DOOM, это точно. Хотя «Обитель зла 2» и «Обитель зла 3» тоже ужасны. Совершенно разочаровали. «Макс Пэйн» был слаб, «Хитмен» был ничего. И да, мне никогда не нравилась «Лара Крофт». Поймите меня правильно, Анджелина — конфетка, она прекрасна в этой роли. Мне просто не по душе фильмы с тинейджерским рейтингом, я поклонник жесткого и взрослого кино.

— Давайте поговорим о вашей новой картине. «Макс Шмелинг» повествует о жизни знаменитого немецкого боксера — фильм исторический и даже патриотический. Означает ли он поворот в вашей карьере, узнаем ли мы нового Уве Болла, посмотрев это кино?

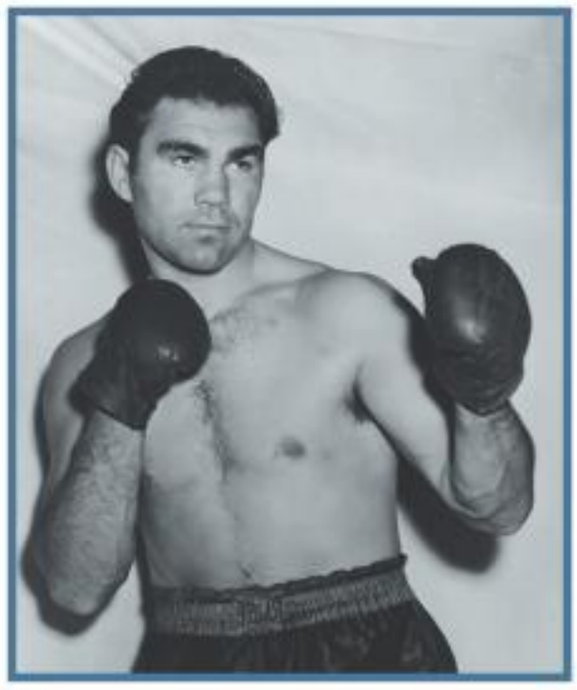
— Думаю, поворот начался еще на «Туннелях смерти» — первой работе, которую я снял в подчеркнуто реалистичном ключе (*рецензию на эту ленту можно прочитать на нашем сайте или в «Игромании» №5/2009, статья «Туннельные крысы». — Прим. «Игромании»*). Не знаю, как насчет «нового Уве», но это действительно знаковая для меня картина. «Макс» стал моим возвращением в Германию, я не снимал дома 15 лет. Это первый фильм на немецком языке за долгое время. К тому же я сам боксер-любитель — мне было интересно творить на таком материале.

— Исполнителю главной роли Генри Маске не нужно было учиться боксировать, ведь он уже олимпийский чемпион 1988 года в категории до 75 кг, чемпион мира в полутяжелом весе. Но как вы тренировали его актерские мышцы?

— Макс Шмелинг, пока был жив, сам сказал, что если кто-то задумает снимать о нем фильм, то на главную роль пусть возьмет Генри Маске. Они ведь очень похожи внешне. И, что еще важнее, были близкими друзьями. Когда мы спросили Маске, хочет ли он попробовать, Генри ответил: «Да, но для начала я пойду на актерские курсы, и пусть там решат, способен ли я изображать кого-либо на экране». Очень ответственный парень, знаете ли.

Преподавателем Генри по актерскому мастерству стал мой друг Авед Бернбаум. И вот через две недели Авед подходит ко мне и говорит: «У нас есть только один шанс: он должен играть сам себя. Не Шмелинга, а Маске». И, вы знаете, получилось. Генри совершенно раскрепостился. Когда вы будете смотреть картину, вы заметите, что он ни разу не взглянул в камеру, а этим грешат

НЕ ШУТИТЕ С ЗИГФРИДОМ



Прошагав по свету невероятные для людей своей профессии 99 лет, Макс Шмелинг по прозвищу Зигфрид пережил почти всех оппонентов по рингу. Непобедимый на старте карьеры, Шмелинг стал тузом в руках нацистской пропаганды, живым доказательством превосходства белой расы над доминировавшими в боксе чернокожими атлетами.

Шмелингу позволялось многое, даже иметь при себе менеджера-еврея, однако, потерпев сокрушительное поражение от Джо Луиса в Нью-Йорке 1938-го, Макс сложил чемпионство в супертяжелом весе и был тут же предан травле на родине. Героя нации отправили на фронт, видимо, желая ему смерти, но Шмелинг выжил, чтобы открыть новую страницу биографии.

После войны Шмелинг — успешный коммерсант, владелец акций «Кока-Колы», любитель прыгать с парашютом. Впрочем, это время осталось за скобками режиссерского взгляда Уве Болла. В фильме «Макс Шмелинг» экранизированы золотые годы боксера — с тридцати лет и до последнего боя в возрасте немногим за сорок.

КРОМЕ ИГР

Сид: Месть восставшего (Seed), 2007

Аннотация на DVD готовит нас к стандартному фильму ужасов: «Серийный маньяк Сэм Сид был приговорен к смертной казни на электрическом стуле. «Мы еще встретимся», — были последние слова Сида. Когда его не удалось убить с помощью тока, полицейские связали маньяка и похоронили заживо. Все думали, что страх уже позади. Но он вернулся...» Просмотр подтверждает худшие опасения — ужастик распирает от клише. Фильм примечателен уникально низким рейтингом на **IMDB.com** — 2,8, мало даже для Болла.

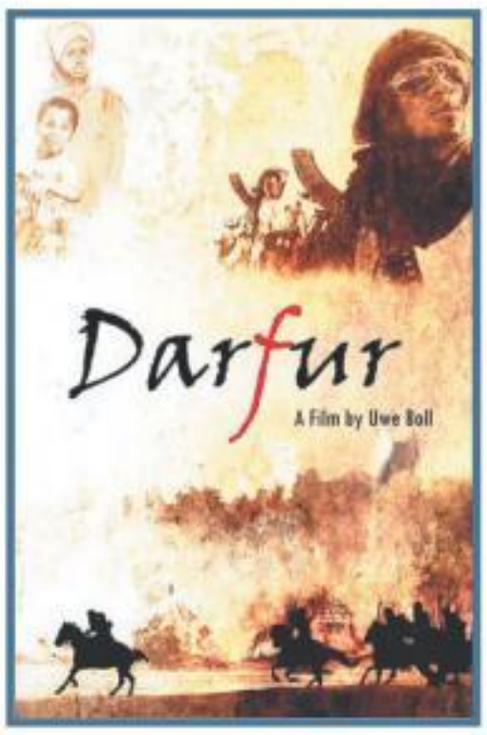
Туннели смерти (Tunnel Rats), 2008

Возможно, самая спорная картина мастера, снятая в непроходимых джунглях. Впервые Болл сознательно загоняет себя в творческие рамки: практически половину экранного времени герои фильма — солдаты на вьетнамской войне — проводят под землей. Разветвленные «тоннели смерти» — родной дом для партизан и полный опасностей кромешный ад для захватчиков. Ядовитый газ, змеи, ловушки — обратно выберутся далеко не все. Критики отмечают: несмотря на беззубую постановку, настроение безысходности Болл формирует неплохо, а местами даже талантливо.

Стоик: Выжить любой ценой (Stoic), 2009

Похожий на Noize MC главный герой мотает вместе с тремя сокамерниками срок в немецкой тюрьме. Карточная игра, ссора, мордобой... и вот уже один из зэков убирает с пола рвоту — собственным ртом. Выбор героя: стать на сторону аморального большинства или попытаться защитить униженного — возможно, ценой собственной жизни. Снятая на одну-единственную камеру ультражесткая коммунальная драма не пытается предъявить мораль — Болл лишь в точности экранизирует протокол попавшего ему в руки допроса. События фильма имели место в реальности.

Дарфур (Darfur), 2009



В «**Дарфуре**» все похоже на «Стоика». Американские журналисты оказываются свидетелями страшного геноцида в провинции Судана. Уехать домой и рассказать о зверствах военных из безопасной телестудии или здесь и сейчас встать на защиту мирных граждан? Коллеги выбирают второе и на удивление быстро переквалифицируются в бойцов маленького отряда смерти. В фильме засветилась звездная лысина Билли Зейна, аккомпанирует которому Кристанна Локен — бывшая Бладрейн и терминаторша из «**Восстания машин**».

непрофессиональные актеры. Он был абсолютно уверен в себе, потому что был собой.

— Удалось ли вам самому побоксировать во время съемок?

— Пара спаррингов с такими же любителями, как я, не более того. Хотя побегать по рингу пришлось. Это первая картина, на которой я не сидел за видеомонитором, а находился непосредственно рядом с актерами. Носился по рингу и командовал, говорил, какие удары наносить. Нам ведь приходилось копировать реально происходившие бои. Макс бился с Янгом Стриблингом, Джо Луисом и другими великими, и мы не имели права менять ход сражений, нужно было в точности повторить каждый раунд. А чтобы зритель поверил в картинку, все схватки проходили в полный контакт.

Было невероятно интересно увидеть в деле настоящих спортсменов. Таких как Артур Абрахам из Армении, он чемпион мира в среднем весе. Или Йоан Пабло Эрнандес с Кубы — олимпийский чемпион, в фильме он играет Джо Луиса. И всеми этими горами мускул я руководил аки тиран. Впрочем, однажды за это поплатился. Дело было так. Я стоял рядом с Генри и командовал: «Бей сильнее, еще сильнее, ну же!!!» И, видимо, вывел легенду из себя. Он развернулся и вдарил мне по лицу. Почти теряя сознание, я только и смог пролепетать: «Вот, это достаточно сильно...»

— Какой ваш любимый удар в боксе?

— Любимым ударом в боксе не победишь. Нужно уметь все. Основной — это джеб. Если у вас хороший джеб, вы можете контролировать ход поединка. И, должен признаться, мой джеб хорош. Ну а когда приходит время сбивать противника с ног, тут-то и нужно подключать оставшиеся удары — хук, апперкот, кросс. Показать мой хук?

— Спасибо, в другой раз. Хотелось бы еще пригодиться любимой редакции. Вы, кстати, до сих пор полны решимости колотить своих критиков?

— А как же, в рамках постоянной акции «Put up or shut up!» (*«Объявись или заткнись!» — Прим. «Игромании»*). Первый бой был в Испании, потом еще четыре в Канаде. И еще был веселый бокс-ивент в Остине, штат Техас. Там проходил кинофестиваль, в рамках которого у нас были дебаты с боксом. Вначале спорили, потом дрались. Директор фестиваля вышел со мной на ринг и, к слову, был пьян в дым. Думаю, для храбрости набрался. Пытался меня стукнуть, но в результате, конечно, получил свое. Я не агрессивен, мне просто всегда хочется посмотреть в глаза критику и сказать: раз уж ты решил меня изничтожить, давай, сделай это по-настоящему.

— В таком случае встанука лучше в блок и задам последний вопрос — он же главный. Что все-таки самое важное в производстве кино?

— Самое важное? Вовремя и плотно обедать, точно тебе говорю. ✛

Игорь Асанов

ДЬЯВОЛ

Пять негритят и один М. Найт Шьямалан

- **Жанр:** мистический триллер
- **Режиссер:** Джон Е. Даудл
- **Сценаристы:** М. Найт Шьямалан, Брайан Нельсон
- **В ролях:** Крис Мессина, Джеффри Аренд, Каролин Давернас
- **Премьера:** 23 сентября
- **Сайт:** *TheNightChronicles.com/devil*

М. Найт Шьямалан, кудрявый индийский режиссер с грустными глазами, относится к тем людям, которых долго не можешь понять: действительно ли они талантливы или же просто пудрят всем мозги? Человек, однажды снявший Брюса Уиллиса в роли врача-психиатра в «**Шестом чувстве**» (и окончательно распрощавшийся после этого со статусом гастарбайтера в США), в какой-то момент начал снимать странное кино вроде «**Таинственного леса**», а после «**Девушки из воды**» вообще превратился в объект насмешек всех критиков мира.

Но крутить у виска, ставя в вину наивно-добрую, хотя и на редкость бессвязную сказку про русалку, живущую в бассейне, слишком просто. У всеобщего улюлюканья была и другая, скрытая причина, корни которой легче всего разглядеть в «**Явлении**». Дело в том, что Шьямалан умудряется сохранять пафосное и серьезное лицо пророка даже тогда, когда демонстрирует на экране разговор человека с искусственным фикусом. А уж когда режиссер его типа собирается что-то *донести* до публики (в данном случае — простую мысль о том, что даже мирные грабли при определенных условиях могут дать сдачи), то делает он это с изяществом отбойного молотка и массовым вскрытием вен.

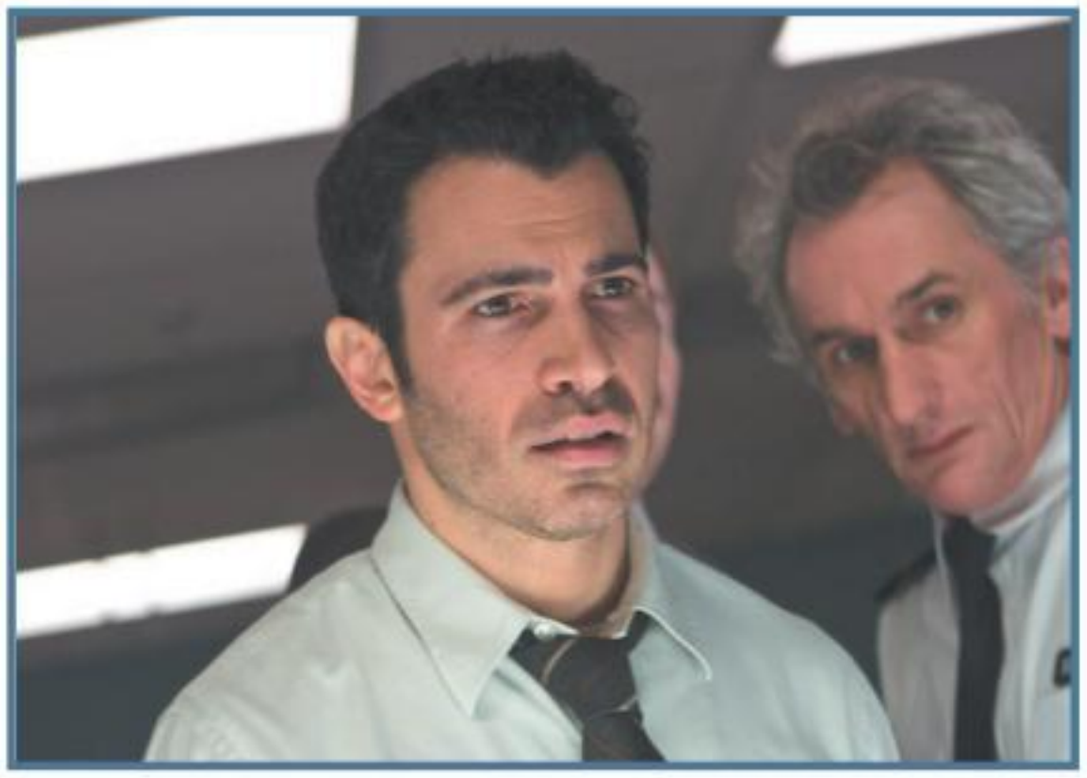
Окончательный ответ на вопрос о таланте Найта дал недавний «**Повелитель стихий**». Благодаря мощной рекламной кампании фильм все-таки окупился, однако теперь участие Шьямалана в кинематографе ограничивается только ролью сценариста.

Первым фильмом, поставленным по его рассказу (слегка адаптированному Брайаном Нельсоном — «**Леденец**» и «**30 дней ночи**»), станет «Дьявол», выходящий 23 сентября. Специально для съемок Шьямалан основал компанию The Night Chronicles; сам фильм задумывается как первая часть трилогии — видимо, по аналогии с Романом Полански, который в том или ином виде борется с нечистым последние 40 лет («**Ребенок Розмари**», «**Отвращение**», «**Жилец**», «**Девятые врата**»).

Правда, по стилистике «Дьявол» больше тяготеет не к кино интеллектуала-Полански, и даже не к попсовому «**Адвокату дьявола**» (после которого раз и навсегда ясно, что Сатана живет на Уолл-стрит, является главой международной юридической корпорации и имеет лицо Аль Пачино), а к молодежному хоррору вроде «**Пункта назначения**».

Пятеро случайных попутчиков оказываются заперты в застрявшем лифте огромного офисного здания из стекла и бетона. Последнее, надо думать, символизирует наживу, суету и бездуховность — видно, тезис, что Люцифер все-таки ходит в дорогом костюме и, возможно, даже имеет диплом юриста, все-таки набирает популярность. Угодившие в ловушку люди один за другим начинают падать в шахту и ломать себе шеи; становится понятно, что тотальный офисный дресс-код оставляет сотрудникам разве что право как-нибудь необычно умереть.

Тут можно вспомнить, что сам Шьямалан неоднократно называл своим любимым режиссером Альфреда Хичкока, поэтому камерный триллер про то, что все умрут, можно расценивать как дань уважения классику. Другое дело, что у Хичкока дьявол обычно проявлял себя неудачным стечением обстоятельств (или на худой конец — роковыми блондинками), а у Шьямалана вряд ли обойдется без рожек и хвостика под штанами «Бриони». ✢



Александр Башкиров

ONLIVE

Connection... OK

В США заработал OnLive, первый в истории сервис, основанный на технологиях облачных вычислений (cloud computing). От его успеха или провала во многом зависит будущее игровой индустрии. Самое время взглянуть на OnLive в действии и попробовать понять, что скрывается там, за облаками.

17 июня 2010 года в США произошел запуск сервиса **OnLive** (***www.onlive.com***). Большой премьеры не получилось — чтобы уменьшить нагрузку на серверы, аккаунты активировали постепенно, в порядке регистрации.

Десять дней спустя в официальном блоге **Blog.OnLive.com** сообщается, что OnLive функционирует 7 дней в неделю 24 часа в сутки в 48 штатах Северной Америки без каких-либо серьезных накладок.

Многих пользователей до сих пор не подключили. Желающих поиграть больше, чем планировали создатели, не во всех регионах подняты дата-центры, продолжается борьба с мелкими багами... Но OnLive работает — в игру можно войти мгновенно, со старого PC или подвернувшегося под руку ноутбука, не нужно качать или ставить гигабайтные программы, и даже видеокарта не жужжит вентилятором.

Год подозрений

Все игры в OnLive — на данный момент это выходившие на PC мультиплатформенные блокбастеры и пара казуальных инди-игр — запущены на серверах далеких дата-центров. На ваш PC или «Макинтош» по широкополосному интернету транслируются звук и картинка, а на сервер идут данные о нажатых вами клавишах или кнопках геймпада.

О существовании OnLive было объявлено в прошлом году на GDC в Сан-Франциско. С тех пор разработчики крайне неохотно расставались с техническими подробностями, а бета-тестерам было запрещено делиться своими впечатлениями до официального запуска сервиса. Одни источники говорили, что компания OnLive открывает новые дата-центры и заключает секретные соглашения с американскими провайдерами, что скоро можно будет играть в **Crysis** на iPad. Другие уверяли, что весь этот проект — сплошное надувательство, что для трансляции видеоигр интернет развит недостаточно, что требуемая пропускная способность может считаться нормальной разве что в Южной Корее или Японии и что в США сервисы, подобные OnLive, могут появиться только года через два-три.

Сегодня достаточно проживать в Северной Америке и обладать проводным интернет-соединением с пропускной способностью 5 мегабит в секунду, чтобы на деле проверить слова энтузиастов и скептиков. После подключения к сервису можно начать играть в течение минуты. Клиент OnLive (PC-версия весит меньше мегабайта) устанавливается, соединяется с несколькими дата-центрами, выбирает географически оптимальный сервер — и на экране появляется главное меню.

Помимо универсальных для всех игровых сервисов вещей (список купленных игр, внутренний мессенджер, профайлы с анимированными аватарами), в меню присутствуют специфические для OnLive пункты Arena и Brag Clips. В разделе Arena можно в реальном времени следить за игрой других пользователей. Посмотреть, как играющий в **F.E.A.R. 2** новичок пугается при виде Альмы и начинает поливать пулями потолок, выразить свое отношение к его действиям (большой палец вверх или вниз), добавить его в друзья... В разделе Brag Clips можно записать десятисекундный фрагмент игры и сохранить его к себе в профайл. Даже раздел Coming Soon выглядит необычно: двенадцать квадратов, где показываются ролики грядущих в OnLive игр, любой из которых можно мгновенно развернуть на полный экран.

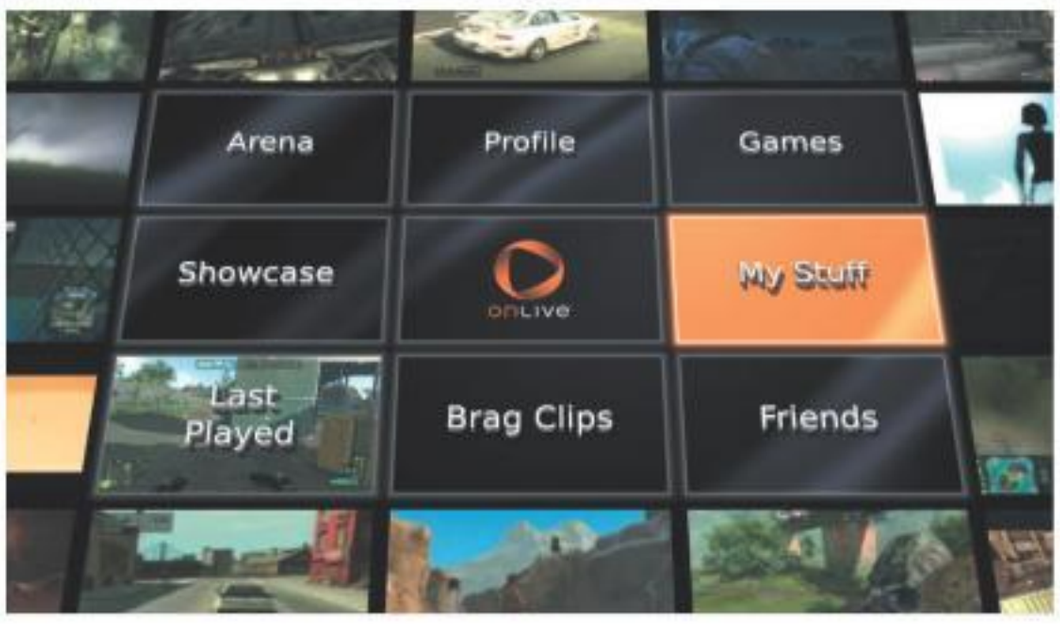
На E3 создатели сервиса демонстрировали Crysis на iPad. Но пока непонятно, как вообще подключаться к OnLive с iPad: Wi-Fi сервис не поддерживает, а 3G-связи тут явно не хватит.

Это прокат

Раздел Marketplace (торговая площадь) — центр всего мероприятия. В середине лета там продавались Assassin's Creed 2, Prince of Persia: The Forgotten Sands, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Mass Effect 2, Dragon Age: Origins, Batman: Arkham Asylum, Just Cause 2, Borderlands, NBA 2K10, Colin McRae DiRT 2 и F.E.A.R. 2. Отсюда можно мгновенно запустить бесплатную получасовую демоверсию любой игры; дальнейшие действия зависят от того, как давно игра вышла и какая договоренность существует у OnLive с издателем.

Скажем, по окончании демо Borderlands (Take-Two Interactive) дается возможность купить полный доступ к игре за $30 (можно играть, пока не кончится подписка на OnLive), заплатить $9 за пять дней игры или $6 за три. А вот в Assassin's Creed 2 и Splinter Cell: Conviction (Ubisoft) можно только купить полный доступ за $40 — прокатных опций нет. В Batman: Arkham Asylum (**Square Enix**), наоборот, доступны только прокатные опции ($5 за три дня, $7 за пять), а полный доступ купить нельзя.

Собственно, именно прокатные опции — главный козырь OnLive. Например, тот же Prince of Persia: The Forgotten Sands на PS3 стоит $60 и проходится за пару дней — в OnLive игра обошлась бы вам в $5 и абонентскую плату за месяц подписки (первый год для многих пользователей бесплатный, второй — $5 в месяц, после цена может подняться до $15). Вряд ли кто-то станет платить в OnLive полную розничную цену, но вполне реально за символическую пятерку посмотреть, что из себя представляет Batman: Arkham Asylum (если у вас хорошее интернет-соединение, но нет кон-



Социальные аспекты OnLive — тема для отдельной беседы. Впервые в истории игровых сервисов мы можем смотреть не только во что играют наши френды, но и как они играют.

В планах разработчиков — запуск приставки к телевизору и фирменного OnLive-контроллера. Пока что приходится довольствоваться PC или «Маком» с подключенным геймпадом от Xbox 360.

соли или мощного PC), или поиграть с друзьями в Borderlands.

Странные условия издателей — первая, но не единственная проблема, которую предстоит решить OnLive и подобным сервисам (скажем, **Gaikai** Дэвида Перри) в ближайшем будущем. При попытке запустить Mass Effect 2 под клиентом для Mac OS вместо игры появляется предложение поставить на вашем «Макинтоше» Windows — хотя разработчики уверяют, что «других эксклюзивных для Windows игр у нас в планах нет». Перед сервисом, который собирается раз и навсегда упразднить операционные системы и платформы, стоит масса лицензионных проблем. В OnLive никогда не появятся игры, эксклюзивные для той или иной консоли, а издатели мультиплатформенных блокбастеров сделают все, чтобы пользователи предпочли новомодному сервису самый заурядный физический магазин или хотя бы Steam.

Время ответа

Итак, на что же похожа игра по OnLive?

Трехмерные экшены вроде Batman: Arkham Asylum, Borderlands и F.E.A.R. 2 управляются вполне приемлемо. Сложнее всего играть, как ни странно, в казуальные игры вроде **World of Goo**, где нужны точные перемещения курсора.

Пресловутая задержка все-таки заметна — некоторые подписчики сравнивают это с игрой на ранних ЖК-мониторах с большим временем отклика. Удовольствия не портит, но ощущения все-таки иные, чем при игре на собственной машине.

У кого падает связь, кто-то не в состоянии подключиться к OnLive с ADSL-модема. И даже при самом идеальном интернет-соединении между вашими действиями и происходящим на экране получается разрыв порядка 14 миллисекунд — не считая тех миллисекунд, что уходят на компрессию звука и изображения.

Фактически вы видите перед собой не игру, а ее YouTube-видео в разрешении 1280x720. Компрессия изображения заметна в первую очередь в рисованных плоских мини-играх — в трехмерных надо долго вглядываться в особенности текстур и детали заднего плана (причем не на статичных скриншотах, а в живом видео), чтобы разобрать хоть какие-нибудь отличия. Другое дело, что сразу видна разница между игрой в OnLive и игрой на PC в максимальных настройках. Даже F.E.A.R. 2 — не самая требовательная игра — идет не в максимальных опциях. Разработчики OnLive признаются, что далеко не всегда выкручивают все на максимум и выбирают те настройки, которые, по их мнению, являются оптимальными.

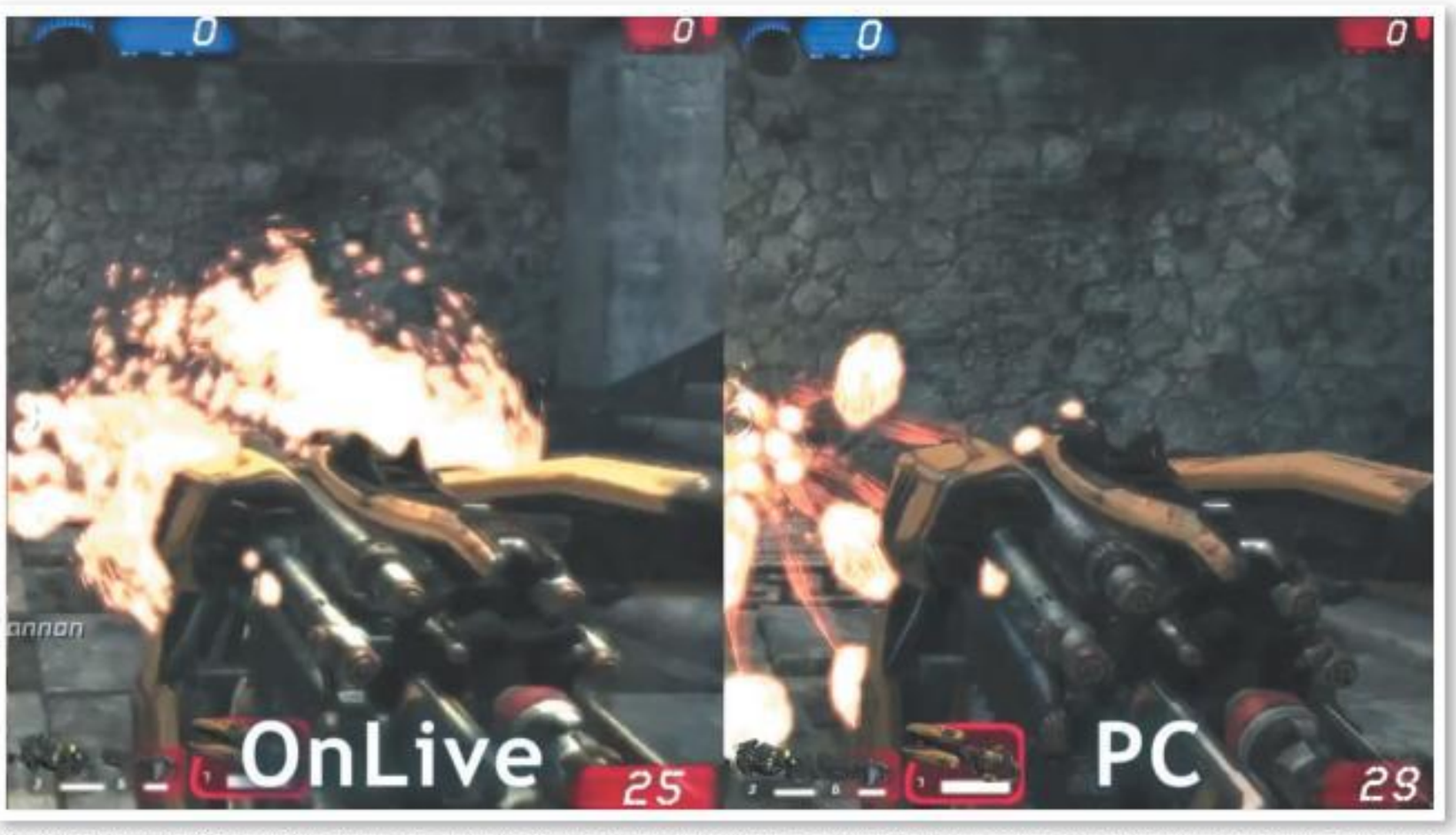
Но если привыкнуть к особенностям изображения и управления, становятся заметны и достоинства игры, целиком идущей на чужом компьютере. Можно легко выйти через Ctrl + Tab, можно запустить игру в окне, поменять его размер в реальном времени, в любой момент поставить игру на паузу, а потом зайти с другого компьютера и продолжить играть с того же места. Можно одновременно с игрой кодировать видео или инсталлировать программы... Сложные трехмерные экшены, шутеры и симуляторы традиционно считались чем-то невероятно ресурсоемким, требующим выделения ресурсов всего компьютера. Создатели OnLive сделали игру в Batman: Arkham Asylum или DiRT 2 таким же тривиальным побочным занятием, что и прослушивание музыки.

+ + +

OnLive — это прежде всего великолепный инструмент для знакомства со свежими играми. Не надо страдать, качать два гигабайта демо из Steam или с сайта разработчика видеокарт, инсталлировать, запускать, возиться с настройками... Можно *за пару секунд* запустить бесплатную демоверсию в OnLive и посмотреть, что представляет собой игра.

Ну а в глобальном плане OnLive — впечатляющая демоверсия того, на что способны облачные вычисления. Видеоигры — одни из самых сложных компьютерных программ, и раз с ними OnLive более-менее справляется — значит, у облачных вычислений есть масса интересных применений в других сферах.

Остается еще вопрос пропускной способности. Как скоро сегодняшние пользователи OnLive выберут лимит у своего провайдера? Как быстро провайдеры начнут менять тарифы из-за возросшего трафика? Если скорость и надежность связи в США далеки от идеальных, то что будет при запланированном на 2011 год запуске OnLive в Великобритании и Бельгии? От этого, собственно, и зависит, окажется ли сервис успешным или разорит своих инвесторов за считанные месяцы.



Хотя Unreal Tournament 3 был одной из самых популярных игр при бета-тестировании сервиса, в список официальных релизов его не включили. Видимо, как это ни смешно, в OnLive не все гладко с онлайновым мультиплеером.

Картинка в OnLive в состоянии удовлетворить 99% игроков. Чтобы заметить разницу между OnLive и PC, нужно смотреть живое видео (ищите на YouTube ролик «OnLive vs PC: Comparison HD 2010»).

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ИГРОВОЙ РУЛЬ С ХОРОШИМ ХОДОМ И ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ

Speedlink Carbon GT Racing Wheel

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Угол поворота руля:** 250 градусов
- **Количество кнопок:** 11
- **Количество педалей:** 2
- **Материал педалей:** пластик
- **Крепление к столу:** присоски, кронштейны
- **Совместимость:** ПК, PlayStation 2 и 3
- **Цена:** 3290 рублей

Дешевые игровые рули имеют ход от центрального до крайнего положения градусов 150-180, поэтому даже при управлении виртуальным **Rolls-Royce Phantom** кажется, что рулишь дешевым картом. Исправить ситуацию поможет **Speedlink Carbon GT Racing Wheel** с диапазоном поворота 250 градусов.

Руль крепится к столу присосками и фиксируется двумя кронштейнами. В распоряжении водителя семь кнопок, мини-джойстик и подрулевые лепестки для переключения передач. Встроенный вибромотор передает неровности дорожного покрытия и немного повышает реалистичность столкновений в игре. Общее впечатление портит лишь миниатюрный блок с пластиковыми педалями — при резком и сильном нажатии он, скорее всего, будет опрокидываться. ● *Иван Нечесов*

ПЕРВЫЙ АНДРОИДОФОН LG

LG GW620

Как бы ни были хороши виртуальные устройства ввода на сенсорных смартфонах и КПК, физическая QWERTY-клавиатура все равно дарует больше удобств при наборе текста. Ее ощущаешь пальцами, у нее есть обратный ход, и оттого нажать случайно не ту клавишу гораздо сложнее. Если вы согласны с этим, то новый **LG GW620** вам, скорее всего, понравится: клавиши у аппарата большие и удобные, набирать с их помощью текст очень легко. Соответствующие форматы — PDF, DOC, PPT, XLS, TXT — смартфон распознает.

Впрочем, новинка может похвастаться не только своей клавиатурой. Этот горизонтальный слайдер работает под управлением ОС Android и отличается приятным дизайном, неплохой начинкой и весьма демократичной ценой. В наличии поддержка видеоконференций, GPS, действительно качественная камера с автофокусом и вспышкой, а также долгоиграющий аккумулятор.

Словом, все, что нужно рядовому пользователю, у устройства есть. Единственное, что может смутить, — невысокое по сегодняшним меркам разрешение дисплея и устаревшая версия Android. Если проигнорировать эти недочеты, творение **LG** можно считать одним из лучших QWERTY-решений, представленных сегодня на рынке. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** горизонтальный QWERTY-слайдер
- **Стандарты связи:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA/UMTS 1900/2100 МГц, GPRS/EDGE
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0
- **Навигация:** GPS
- **Операционная система:** Android 1.5
- **Процессор:** Qualcomm MSM7200, 528 МГц
- **Дисплей:** 3 дюйма (480x320), 262 000 цветов, ЖК, сенсорный (резистивный)
- **Камера:** 5 Мп, автофокус, светодиодная вспышка, геотегинг, фокусировка на лицах
- **Встроенная память:** 150 Мб
- **Карты памяти:** microSD/SDHC до 32 Гб
- **Разъемы:** USB 2.0, выход мини-джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — 8 ч, ожидание — 600 ч
- **Дополнительно:** акселерометр, фронтальная камера, диктофон
- **Размеры:** 10,9x5,5x1,6 см
- **Вес:** 130 г
- **Цена:** 13 000 рублей

НАДЕЖНЫЙ КОРМИЛЕЦ

NZXT HALE90-850-M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 850 Вт
- **КПД:** не менее 87%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100-250 В
- **Максимальные значения токов:** 24 А (+3,3 В), 24 А (+5 В), 70 А (+12 В), 0,5 А (-12 В), 3 А (+5 В sb)
- **Основные разъемы:** 24-pin ATX, 2x 8-pin (4+4) CPU, 3x 8-pin (6+2) PCIe, 3x 6-pin PCIe, 9x Molex, 10x SATA
- **Охлаждение:** 140-мм вентилятор
- **Уровень шума:** не более 30 дБ
- **Модульный:** да
- **Цена:** 6700 рублей

Благодаря стараниям **NZXT** еще одним отличным БП на земле стало больше. Ее 850-ваттное творение из новой серии **HALE90** имеет сертификат **80+ Gold**, свидетельствующий об очень высоком КПД, и оснащено активной системой PFC (Power Factor Correction — коррекция фактора мощности), позволяющей блоку питания работать практически при любом входном напряжении. Мощность новинки велика, но уровень шума при этом низок: даже при максимальных нагрузках его значение не превышает 30 дБ. За это стоит сказать спасибо качественному 140-мм вентилятору с двойным шарикоподшипником.

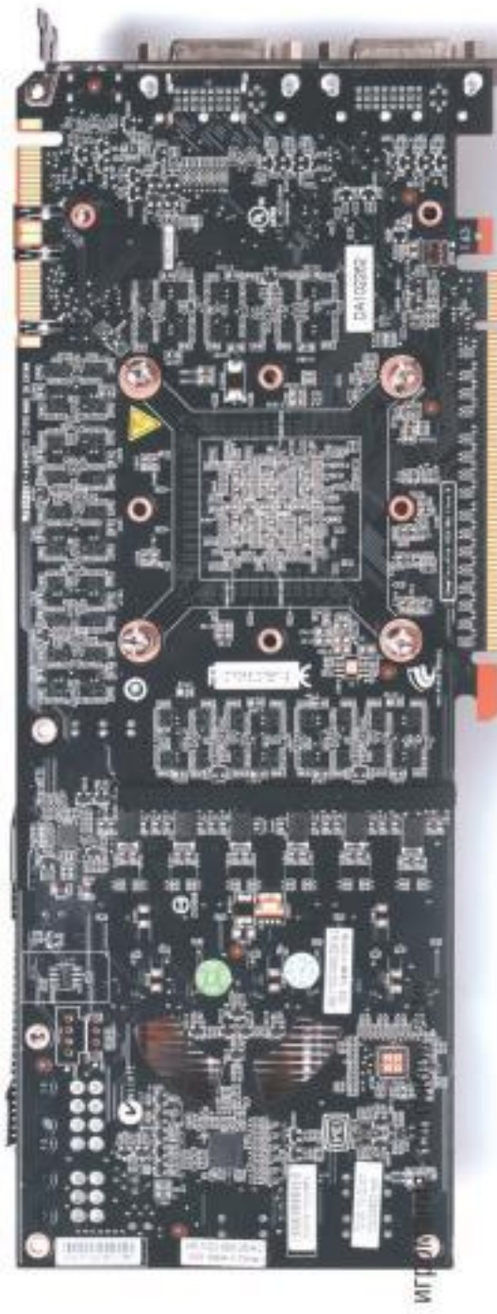
Процесс подключения проводов удобен до неприличия. Начнем с того, что силовые кабели построены по модульному принципу, так что ненужные можно попросту отсоединить. Второй приятный момент заключается в том, что блок содержит всего одну 12-вольтовую силовую линию, так что пользователю не придется задумываться о распределении нагрузки. Кроме того, новинка не создает проблем при сборке систем в больших корпусах с нижним расположением БП, так как провод, питающий процессор, имеет очень большую длину. Наконец, самих кабелей очень много — их хватит даже для системы с флагманской 3-way SLI на борту. ● *Николай Жогов*

ОДНА ИЗ САМЫХ МОЩНЫХ ВИДЕОКАРТ В МИРЕ

ZOTAC GeForce GTX 480 AMP! Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Графический чип:** GeForce GTX 480
- **Частота ядра:** 756 МГц
- **Шейдерные процессоры:** 480
- **Частота шейдерного блока:** 1512 МГц
- **Память:** 1536 Мб, GDDR5
- **Частота памяти:** 3800 МГц
- **Шина памяти:** 384-бит
- **Вентиляторы:** 2x 92-мм
- **Дополнительное питание:** 6+8-pin PCIe
- **Основные разъемы:** 2x DVI-I, mini-HDMI 1.3a
- **Дополнительно:** переходник DVI-VGA
- **Версия DirectX:** 11
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена:** 17 000 рублей



За двадцать с лишним лет производства графических плат инженеры достигли больших успехов: **GeForce GTX 480** набирает в **3DMark06** 17 525 очков при максимальной нагрузке. 40-нм ядро, 3,2 миллиарда транзисторов, 480 шейдерных процессоров, полтора гигабайта памяти, поддержка DirectX 11 — такая плата обеспечит завидную производительность в любой современной игре, главное — снабдить ее соответствующим питанием.

ZOTAC GeForce GTX 480 AMP! Edition отличается от обычной GTX 480 повышенными на 8,5% частотами и системой охлаждения с массивным радиатором, четырьмя тепловыми трубками и двумя вентиляторами диаметром 92 мм. Видеокарта большая: она устанавливается в слот PCIe 2.0 x16 и перекрывает соседние два, однако работает относительно тихо.

В первых тестах GeForce GTX 480 AMP! Edition продемонстрировала уверенное превосходство над **GeForce GTX 295**, **Radeon HD 5870** и **Radeon HD 4870 X2**. В режиме 1920x1200 4x AA, по данным TechPowerUp, новинка выдает 33,7 fps в **Crysis**, 73 fps в **World in Conflict** и 106 fps в **Far Cry 2**. ● *Иван Нечесов*

ДЕРЕВЯННЫЕ КАПЕЛЬКИ

SVEN SEB 14 WD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чувствительность:** 106±4 дБ
- **Частотный диапазон:** 16-24 000 Гц
- **Диаметр мембраны:** 10 мм
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Тип разъема:** мини-джек (стерео)
- **Длина кабеля:** 1,2 м
- **Вес:** 18 г
- **Цена:** 310 рублей

Предпочитаете монументальные наушники размером с танкистский шлем? Мы тоже, но для вечерних пробежек и периодических поездок в душном метро нужно что-нибудь полегче. Компания **SVEN** предлагает наушники-вкладыши **SVEN SEB 14 WD** в корпусе из натурального дерева: «капельки» весят всего ничего, наглухо изолируют от уличного шума и не вылетают из ушей даже при беге на длинные дистанции.

Производитель отмечает завидную прочность, надежность, хорошие акустические качества и позолоченный L-образный штекер, который увеличивает срок службы кабеля. Вместе с наушниками поставляются три комплекта насадок для ушей разных размеров. Цена — такая же невесомая, как и сами наушники. ● *Иван Нечесов*

НЕЖДАННЫЙ КОНКУРЕНТ

ROCCAT Kone

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 10, 4-позиционное колесо прокрутки
- **Сенсор:** лазерный, 3200 dpi
- **Встроенная память:** 128 Кб (5 профилей)
- **Скорость перемещения:** до 1,65 м/с
- **Шина данных:** 16 бит
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Ускорение:** до 20 G
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 13,5x7,8 см
- **Вес:** 118 г
- **Дополнительно:** четыре дополнительных грузика весом 5, 10, 15 и 20 г
- **Цена:** 3200 рублей

Игровые мыши **Logitech**, **Microsoft** и **Razer** по праву считаются лучшими, но другие производители не стесняются навязывать им борьбу. Так, **ROCCAT** выпустила собственный манипулятор с десятью кнопками, четырехпозиционным колесом прокрутки и длинным списком приятных бонусов.

Если поначалу мышь покажется слишком легкой, не расстраивайтесь — доступно четыре варианта добавочной массы, на которую можно нарастить «тушку»: 5, 10, 15, 20 граммов. Прорезиненная верхняя и боковые поверхности обеспечивают надежный захват без скольжения. По периметру корпуса **ROCCAT Kone** расположено пять светодиодов, которые можно настроить по собственному желанию. Есть даже световые эффекты вроде пульсации и циклической смены цветов с заданным интервалом.

Отдельной кнопки для изменения чувствительность сенсора на лету нет, так что для тонкой настройки мыши придется устанавливать утилиту от ROCCAT. В памяти Kone можно сохранить пять различных игровых профилей для использования на любом компьютере или ноутбуке. Отдельно отметим возможность автоматической калибровки сенсора под любую поверхность — будь то профессиональный игровой коврик или старая газета. ● *Иван Нечесов*

НЕТБУК-ТРАНСФОРМЕР

Lenovo IdeaPad S10-3t

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1024x600), сенсорный ЖК (мультитач), LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Atom N450, 1,66 ГГц
- **Оперативная память:** 1/2 Гб DDR2-667 МГц
- **Графика:** Intel GMA 3150 (интегрированная в процессор)
- **Жесткий диск:** 250 Гб (5400 об/мин)
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, VGA (D-sub), GbLAN, наушники и микрофон
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g, WiMAX, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 3900 мАч
- **Дополнительно:** веб-камера, поворотный дисплей
- **Размеры:** 28x17,4x2 мм
- **Вес:** 1,29 кг
- **Цена:** 18 000 рублей

Новинка от **Lenovo** — это нетбук, который легким движением руки превращается в сенсорный планшет. Устройство, на первый взгляд, гениальное — вот только в каждой из своих форм оно обладает массой недостатков.

Для нетбука у трансформера не самая мощная батарея, отвратный треклад и довольно высокая цена. Состояться в роли удобного планшета устройству мешают большой вес, и, собственно, Windows 7, которая для стопроцентного управления пальцами подходит все-таки плохо. От фирменной оболочки Lenovo Natural Touch толку мало, и проблемы взаимодействия с ОС она не решает.

У трансформера удобная клавиатура и качественный дисплей, но стоит все-таки признать, что первый блин вышел комом. В то же время за оригинальность покупатели могут простить очень многое: рынок еще не насыщен подобными устройствами, так что неплохой уровень продаж новинке обеспечен. ● *Николай Жогов*

СКУТЕР ДЛЯ БАССЕЙНА

Pool Jet

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Скорость вращения пропеллера:** 600 об/мин
- **Время зарядки:** 4,5 ч
- **Время автономной работы:** 20 минут
- **Цвет:** оранжевый
- **Размеры:** 27x25x21 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 4000 рублей

Неугомонные китайцы создали отличный спортивный снаряд для активного отдыха на воде — **Pool Jet**. Подводный двигатель не сделает из вас человека-амфибию, но заметно упростит процесс обучения плаванию. «Джет» создан для бассейнов, однако ничто не мешает использовать его в море или речке — только тренироваться лучше на мелководье. Тут как с велосипедом: главное — держать скорость, иначе упадешь, точнее, уйдешь под воду.

Безопасность на уровне, пальцы пропеллером не повредить: мотор работает, только когда нажаты две кнопки — по одной на каждой держалке «джета». Если человек отпускает хоть одну руку, движок останавливается. ● *Иван Нечесов*

СЕНСОРНЫЙ БЛОК УПРАВЛЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРАМИ

NZXT Sentry LXE

Пять температурных датчиков, пять регуляторов скорости вращения вентиляторов, аварийная сигнализация — все это мы уже видели. Что нового? Блок управления вентиляторами **NZXT Sentry LXE** ставится на рабочий стол: вам не придется раскурочивать пятидюймовый отсек, а затем каждый раз подлазить к корпусу, чтобы приглушить рев кулеров.

Все сведения о системе собирает PCI-плата, которая подсоединяется к внешнему блоку 8-контактным кабелем длиной около двух метров. На 5,25-дюймовый сенсорный экран выводится температура с датчиков в разных частях системного блока, скорость каждого из подключенных вентиляторов, а также дата, время и день недели. Настройка основных параметров осуществляется тут же — простыми касаниями пальцев. Скорость вращения кулеров варьируется от 30 до 100%: в первом случае подается напряжение 3,7 В, во втором — 12 В. Диапазон измеряемых температур — от 0 до 99 градусов Цельсия. ● *Иван Нечесов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал корпуса:** алюминий
- **Дисплей:** 5,25 дюйма, сенсорный ЖК
- **Частота измерений:** каждые 2 с
- **Диапазон выходных напряжений:** 3,7-12 В
- **Длина выносного кабеля:** 2 м
- **Энергопотребление:** 10 Вт
- **Цена:** 2000 рублей

СТАРАЯ ЗНАКОМАЯ

Panasonic Lumix G10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 12,1 Мп (Micro 4/3), Live MOS
- **Дисплей:** 3 дюйма (460 000 пикселей), ЖК
- **Диапазон ISO:** 100-6400
- **Время выдержки:** 1/4000-60 с
- **Форматы фотографий:** JPEG, RAW
- **Максимальное разрешение фотографий:** 4000x3000
- **Формат видео:** MOV
- **Максимальное разрешение видео:** до 1280x720 (30 кадр/с)
- **Карты памяти:** SD/SDHC/SDXC
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1250 мАч
- **Разъемы:** USB 2.0, mini-HDMI
- **Дополнительно:** съемный объектив Lumix G VARIO 14-42/F3.5-5.6
- **Размеры:** 12,4x8,4x7,4 см
- **Вес:** 336 г без аккумулятора и объектива
- **Цена:** 21 000 рублей

Успех фотокамеры **Lumix G1** спровоцировал **Panasonic** на создание ее удешевленного варианта — **Lumix G10**. От прародителя отсекли все дорогое и не сильно востребованное, в результате чего покупатели получили камеру с высоким качеством съемки, но умеренной ценой.

Lumix G10 относится к стандарту Micro Four Thirds, и этим объясняются ее небольшие габариты и вес: вместе со штатным объективом камера весит около полукилограмма и размерами оказывается значительно меньше, чем обычная зеркалка. Корпус Lumix G10 выполнен из софттач-пластика, так что новинку приятно держать в руках, а отпечатки пальцев с нее магическим образом пропадают. Многочисленные элементы управления расположены удобно, нареканий у нас нет. Словом, с практичностью у камеры все в порядке.

Новинка позволяет настраивать большинство параметров съемки вручную, но и автоматика не может не радовать: процессор работает на славу и ошибается редко. Нельзя не похвалить и работу автофокуса — он настраивается за очень короткое время и почти при любом освещении. Отдельный разговор — функция сохранения и распознавания лиц. Если Lumix G10 узнает лицо, предварительно сохраненное в профиль, то сфокусируется сначала на старом знакомом. Будьте эгоистом, подружите новинку в первую очередь с собой!

Дисплей у Lumix G10 качественный, а его яркость меняется автоматически в зависимости от окружения. Оптического видоискателя у устройства нет — он заменен электронным. Разрешение у него скромное, но для съемки хватает. ● *Николай Жогов*

ПОВЗРОСЛЕВШИЙ ANDROID

Acer beTouch E130

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** моноблок с QWERTY-клавиатурой и сенсорным экраном
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA/WCDMA 900/2100 МГц, GPRS/EDGE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0+EDR
- **Навигация:** GPS, электронный компас
- **Процессор:** ST-Ericsson PNX6715, 416 МГц
- **Оперативная память:** 256 Мб
- **Дисплей:** 2,6 дюйма (320x240), ЖК, сенсорный
- **Операционная система:** Google Android 1.6
- **Встроенная память:** 512 Мб
- **Флэш-карты:** microSD /microSDHC до 32 Гб (2 Гб в комплекте)
- **Камера:** 3,2 Мп, автофокус, геотегинг
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Дополнительно:** акселерометр, FM-радиоприемник
- **Размеры:** 11,5x6,3x1,2 мм
- **Вес:** 109 г

Компания **Acer** отрапортовала о выпуске очередного смартфона на **Google Android** — **beTouch E130**. Аппарат выполнен в форме моноблока с полноценной QWERTY-клавиатурой и сенсорным экраном. Характеристики неплохие: предусмотрены беспроводные модули Wi-Fi и Bluetooth, 768 Мб встроенной памяти (512 Мб ПЗУ и 256 Мб ОЗУ), камера с автофокусом и возможностью определения координат места съемки. Экран с разрешением 320x240 точек — достаточно яркий и четкий, только вот размеры подкачали, придется напрягать глаза при чтении твитов и просмотре френдленты в ЖЖ.

Отдельно отметим электронный компас, акселерометр, радиоприемник и универсальный разъем для подключения наушников. Смущает лишь скромный процессор — **ST-Ericsson PNX6715** с тактовой частотой 416 МГц едва ли обеспечит молниеносную многозадачность.

В числе предустановленных программ — **Acer Spinlets** и **UrFooz**. Первая обеспечивает доступ к аудио- и видеофайлам в потоковом режиме, вторая упрощает жизнь в социальных сетях. Точное время работы без подзарядки не указывается, однако смартфон продержится не менее двух суток при интенсивном использовании — в нем установлен аккумулятор внушительной емкостью 1500 мАч. ● *Иван Нечесов*

МЫШЬ ДЛЯ ФАНАТОВ STARCRAFT 2

Razer Spectre

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

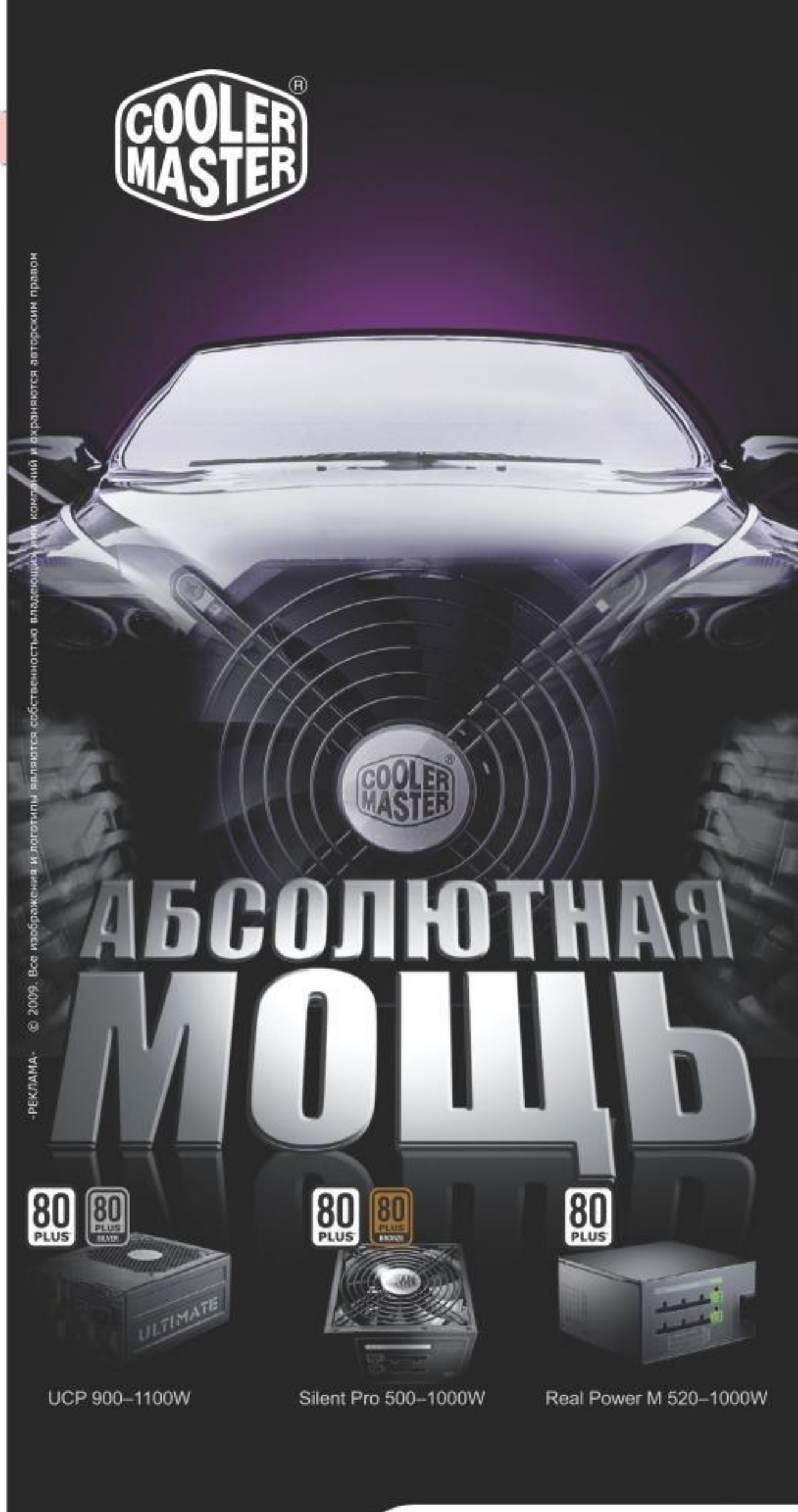
- **Сенсор:** лазерный, 5600 dpi
- **Количество кнопок:** 4 + колесико-кнопка
- **Время отклика:** 1 мс
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Ускорение:** 50 G
- **Соединение:** проводное (2 м USB-кабель в оплетке)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** система APM-Lighting, регулировка силы нажатия
- **Размеры:** 10x6,6x3,7 см
- **Цена:** 2500 рублей

StarCraft 2 стала культовой игрой еще задолго до релиза, поэтому немудрено, что **Razer** решила на этом подзаработать: компания подготовила целую линейку игровых принадлежностей, посвященных великой стратегии. В их числе — мышь **Spectre**. Логотип Razer на ней малюсенький, а вот эмблема StarCraft 2, напротив, большая и светящаяся — сразу понятно, от какой игры фанатеет владелец грызуна. Но одной лишь символикой причастность к звездной вселенной не ограничивается: мышь честно наблюдает за тем, как игрок гоняет врагов по карте, и реагирует на это изменением подсветки брюшка, спинки и, конечно же, логотипа игры.

Spectre может сопровождать световыми эффектами более десятка игровых предупреждений (атака на базу, завершение постройки и все такое прочее). Кроме того, мышь высчитывает значение APM (Actions Per Minute — действий в минуту) и меняет цвет подсветки в зависимости от текущего накала страстей. Все заигрывания с иллюминацией поддаются тщательной настройке, а количество доступных цветов довольно велико.

Боевые характеристики грызуна соответствуют запросам великих киберстратегов. Сенсор на 5600 dpi, частота опроса в 1000 Гц, тефлоновые ножки... разве от мышей Razer можно ожидать чего-то другого? Хват у Spectre пальцевой, дополнительных клавиш две — на левом боку. Сила нажатия левой кнопки поддается регулировке. Отсутствие памяти для хранения профилей и привычных кнопок настройки чувствительности не шокирует — это все-таки мышь для стратегий, точнее, для стратегии.

Напоследок заметим, что в набор старкрафтера также входят клавиатура **Marauder** и гарнитура **Banshee**, оснащенные все той же хитрой подсветкой, благодаря которой близкие всегда будут знать, когда к вам стоит обращаться, а когда это просто бесполезно. ● *Николай Жогов*



МОСКВА: ПИРИТ-Дистрибуция 785-55-54, GSM 926-91-88, DELTA 737-52-74, АЙТИ МЕНЮ 727-33-55, ДЖАСТ 729-35-45, НИКС 974-33-33, НТ Компьютер 363-93-93, POLARIS 755-55-57, РЕГАРД 921-41-58, Flash 228-09-06, Форум 775-77-59, Ф-Центр 925-8447, Щедрин 784-72-34, Юлмарт 229-99-90, U-tech 665-58-72, Xmemory 980-22-96, Xpert 980-45-18
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: EUCLID 702-43-00, КЕЙ 320-43-40, 074 Компьютерный Мир 333-00-33, POLARIS 335-9-335, РиК 327-34-10, ТЕЛЕМАКС 703-10-33, Юлмарт 334-99-39, Xmemory 644-40-94
АРХАНГЕЛЬСК: Компьютерный Мир 650-868
БЕЛГОРОД: КЕЙ 33-30-30, НИКС 30-90-10, POLARIS 58-39-47
БИРОБИДЖАН: НИКС 3-56-44
БРЯНСК: НИКС 58-80-00
ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД: КЕЙ 33-89-89, HARD 33-21-21
ВОЛОГДА: Компьютерный Мир 723-143, НИКС 75-00-02
ВЛАДИВОСТОК: Домотехника 25-25-25
ВОРОНЕЖ: КЕЙ 355-255, РЕТ 77-93-39, POLARIS 39-02-52
ДЕРБЕНТ: НИКС 570-96-73
ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер Екатеринбург 291-10-00, НИКС 345-04-88, НТ Компьютер 379-31-88, ПАРАД 371-36-88, POLARIS 375-3304, Трилайн 378-70-70
ИВАНОВО: НИКС 34-54-50
ИЖЕВСК: НИКС 63-78-88
КАЗАНЬ: КЕЙ 527-06-06, POLARIS 515-45-12
КАЛИНИНГРАД: Новая Система 728-33-3
КРАСНОДАР: НИКС 259-75-88, POLARIS 262-53-88, САНРАЙЗ Краснодар 210-00-66
КУРГАН: НИКС 46-45-99
КУРСК: Компьютерный Мир 390-343, РЕТ 51-08-00
ЛИПЕЦК: КЕЙ 233-233, НИКС 77-82-27, РЕГАРД 220-555, РЕТ 39-68-59
МАХАЧКАЛА: НИКС 51-53-33
МУРМАНСК: ТехноЦентр 400-400, КомпьютерМаг 47-81-81, 065
НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: POLARIS 32-31-52
НИЖНЕВАРТОВСК: АРАКУЛ 24-09-20, НИКС 40-60-07, POLARIS 24-79-76
НИЖНИЙ НОВГОРОД: Апрель Сервис 220-98-58, КЕЙ 245-99-99, POLARIS 245-97-87, Стайл Микро Системс 22-031-22
НИЖНИЙ ТАГИЛ: НИКС 44-38-08
НОВОСИБИРСК: НТ Компьютер 344-99-04, Техносити 2-125-333
ОМСК: НИКС 36-25-47
ОРЁЛ: НИКС 55-51-90
ПЕРМЬ: НТ Компьютер 2433-800
ПЕТРОЗАВОДСК: КЕЙ 79-28-88
ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ: НИКС 23-33-34
ПСКОВ: Компьютерный Мир 622-221
РОСТОВ-НА-ДОНУ: НТ Компьютер 295-30-20, POLARIS 282-42-42
РЯЗАНЬ: Компьютерный Мир 24-94-77, НИКС 92-02-02, НТ Компьютер 90-05-05
РЫБИНСК: НИКС 22-27-67, Фронтекс 29-52-85
СЕВЕРОДВИНСК: POLARIS 50-18-07
СМОЛЕНСК: Компьютерный Мир 355-992
СОЧИ: POLARIS 64-09-18
СТАВРОПОЛЬ: НИКС 26-59-97, ЮПИТЕР 27-05-02
СУРГУТ: ТехноЦентр Сургут 24-50-05
ТАГАНРОГ: КЕЙ 430-555
ТОЛЬЯТТИ: POLARIS 361-555
ТУЛА: Компьютерный Мир 361-753, НИКС 36-42-41
ТЮМЕНЬ: Мастер 419-913
УФА: КламаС 291-21-12
ЧЕБОКСАРЫ: НИКС 51-60-31
ЧЕЛЯБИНСК: НТ Компьютер 740-19-00
ЧЕРЕПОВЕЦ: КЕЙ 32-30-72, Компьютерный Мир 241-324, НИКС 58-01-55
ЭЛИСТА: НИКС 3-49-55
ЯРОСЛАВЛЬ: КЕЙ 58-00-80, Фронтекс 72-61-26

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ: www.cooler-master.ru; oxlad.ru; shop.key.ru; www.compumir.ru; www.fcshop.ru; www.flashcom.ru; www.it-menu.ru; www.justcom.ru; www.nix.ru; www.sms-nn.ru; www.polaris.ru

АРМЕНИЯ: NEST computers (10) 58-99-00
БЕЛАРУСЬ: Комплекс Групп (232) 710-333, Kompot.by (17) 290-41-08, Конструктив (17) 284-00-34, Мипс (17) 385-25-48, NeweS Computers (17) 285-10-69, www.PCmount.com, www.TNTmarket.com
ГРУЗИЯ: Orion Technology (32) 244-546
МОЛДОВА: Accent Electronic (22) 23-45-69, Maxcom (22) 26-01-61
КАЗАХСТАН: ADVERCOM (727) 392-97-81, Ard Service (727) 277-94-88, Белый Ветер (7212) 910-111, BERSAR (727) 375-18-23, К-Компьютерс (7212) 570-321, ТехЦентр Аверс (7187) 344-544, PetroCom (7152) 4-90-00, Pulser (727) 2-918-000, Unicode (7182) 32-78-71, shop.ww.kz
УКРАИНА: Рома (61) 224-02-64, Пракском Д (48) 777-22-77, K-Trade (44) 568-50-05, Brain-computers (44) 501-25-83, ДиСи Линк (57) 719-52-29, Компьютерные технологии (62) 343-88-88, Комп'ютерний Всесвіт (61) 270-99-74, КОМТЕХСЕРВИС (44) 236-88-00, КПИ-Сервис (44) 377-71-17, Микротрон (61) 212-55-77, Надежный компаньон (552) 42-31-14, НИКС (62) 311-90-50, NTCom (48) 725-83-15, NewComp (56) 372-80-42, Оптима-Крым (652) 22-25-00, PC Shop (57) 771-47-11, Смит. Компьютеры и сети (57) 702-04-72, ФИТО (62) 386-67-67, Электронный мир (57) 754-55-66, www.shopochem.com.ua, www.digital.zp.ua, shop.vseavit.biz

СО СКОРОСТЬЮ МЫСЛИ

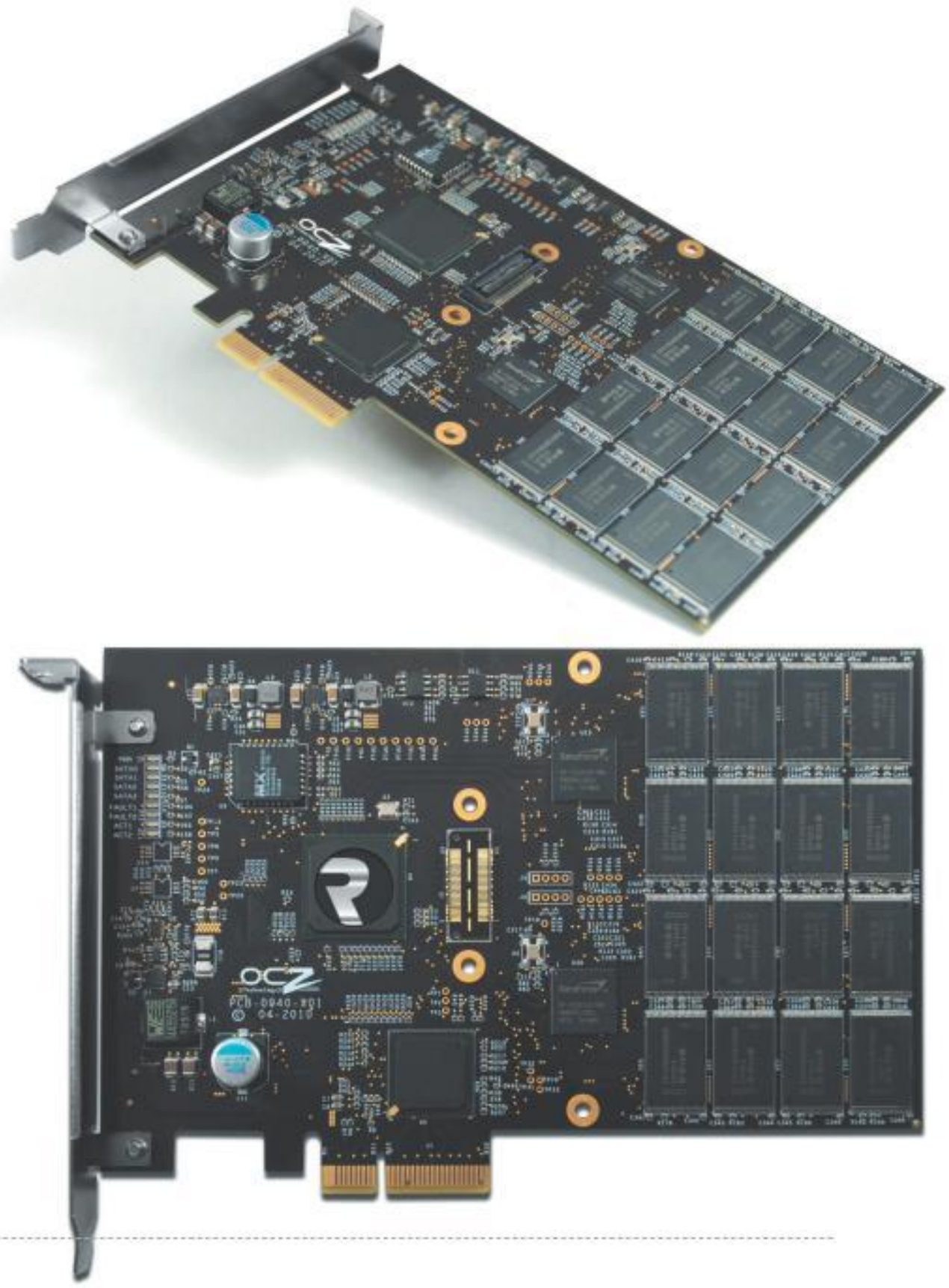
OCZ RevoDrive

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** от 50 до 480 Гб
- **Тип памяти:** MLC
- **Интерфейс:** PCIe x4
- **Скорость чтения:** 540 Мб/с
- **Скорость записи:** 450 Мб/с
- **Операции ввода/вывода:** до 75 000 в секунду
- **Контроллер:** 2x SandForce SF-1200 (массив RAID 0)
- **Поддержка TRIM:** нет
- **Габариты:** 18,2x12,5x2,2 см
- **Цена:** 11 000 рублей за 120 Гб, 21 000 рублей за 240 Гб

Если уж быть максималистом при сборке ПК, то никак нельзя ставить HDD вместо SSD: ОС, установленная на твердотельный накопитель, начинает работать в разы быстрее, а если уместить на него еще и любимую игру... Словом, SSD — штука полезная, хотя и очень дорогая. Но если цена не имеет значения, то мы рекомендуем обратить внимание на новенький **OCZ RevoDrive**. Почему? Все просто: взгляните на его скорость чтения и записи.

Фантастические показатели достигаются благодаря использованию быстрой MLC-памяти, работающей под управлением сразу двух контроллеров **SandForce SF-1200**, объединенных в RAID-массив. Чтобы вся эта мощь не упиралась в пропускную способность интерфейса, все компоненты распаяны на плате PCIe x4. Конечно, материнки с этим разъемом — нечастое явление, но не стоит забывать, что карты PCIe корректно работают и в слотах с большей пропускной способностью, то есть для RevoDrive подойдет и разъем, предназначенный для видеокарты. Проблем с установкой ОС также быть не должно — несмотря на специфический интерфейс, этот SSD запросто выступает в роли загрузочного диска. Грусть могут вызывать разве что отсутствие поддержки TRIM, ну и, разумеется, нанесенный по кошельку удар. ● *Николай Жогов*



ПРАВИЛЬНЫЙ БП ДЛЯ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА

Cooler Master Silent Pro Gold 1000W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** ATX 12V V2.3
- **Мощность:** 1000 Вт
- **Пиковая нагрузка:** 1200 Вт
- **КПД:** 90%
- **Частота:** 47-63 Гц
- **Входной ток:** 5,5-11 А
- **Входное напряжение:** 90-264 В
- **Время включения:** 100-500 мс
- **Основные разъемы:** 1x ATX 20/24-pin, 9x SATA, 2x 4+4-pin CPU, 4x 6+2-pin PCIe/4x 6-pins PCIe, 4x 4-pin, 1x FDD
- **Вентилятор:** 135 мм
- **Сертификаты соответствия:** SLI/CrossFire/80 Plus Gold
- **Размеры:** 180x150x86 мм
- **Цена:** 7500 рублей

Никто не запрещает использовать в игровых системах блоки питания noname, сделанные трудолюбивыми китайцами за еду. Но если вы заинтересованы в том, чтобы компьютер без проблем проработал лет пять-шесть, выбирайте БП уровня **Cooler Master Silent Pro Gold 1000 Вт**. Ключевые особенности: качественная компонентная база, съемные кабели и коэффициент полезного действия — 90%.

Для подключения SATA-винчестеров предусмотрено девять разъемов, для видеокарт — четыре, есть еще четыре разъема Molex. Система охлаждения работает сравнительно тихо: при нагрузке менее 50% уровень шума составляет 21 дБА, а при нагрузке до 75% не поднимается выше 30 дБА.

Кроме 1000-ваттной модели, в серии **Silent Pro Gold** представлены блоки питания мощностью от 600 до 1200 Вт, и на все модели распространяется пятилетняя гарантия производителя — что автоматически снимает вопросы о качестве. ● *Иван Нечесов*

ТРЕХКАНАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ДЛЯ ТЕСНЫХ КВАРТИР

Speedlink Mace 2.1 Subwoofer System

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** 2.1
- **Выходная мощность:** 9 Вт RMW
- **Размеры:** сабвуфер: 19x12x12 см сателлиты: 12x7,2x5 см
- **Цена:** 800 рублей

С удовольствием смотрели «Начало» на ноутбуке, пока соседский телевизор не заглушил весь саундтрек? Пора раскошелиться на акустику вроде **Speedlink Mace 2.1**: система из двух колонок и сабвуфера поместится на любом столе и обеспечит не по размерам увесистое звучание.

Сателлиты выполнены в пластиковых корпусах, сабвуфер — деревянный с ножками в виде усеченных конусов. Не хватает только пульта управления — регулятор громкости расположен на задней панели саба, а добраться туда не так уж просто. ● *Иван Нечесов*

КНОПОЧНЫЙ ГАДЖЕТ

Mionix Naos 3200

Молодым фирмам ой как сложно найти свою нишу на переполненном рынке игровой периферии, но **Mionix** это удалось — шведская компания славится коврИками, гарнитурами и мышками с хорошим соотношением цены и качества. Очередная новинка, **Mionix Naos 3200**, не исключение. Манипулятор выполнен в прорезиненном корпусе с шестью программируемыми кнопками и колесом прокрутки.

Перед началом работы можно отрегулировать чувствительность сенсора, изменить частоту опроса, запрограммировать кнопки по своему усмотрению и выбрать один из трех вариантов подсветки. Чтобы настройки не пришлось переносить с компьютера на ноутбук и обратно, в манипуляторе предусмотрена встроенная память. Ну и обязательная программа, конечно: большие тефлоновые ножки, шнур с тканевой оплеткой и позолоченный USB-штекер. ● *Иван Нечесов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 6 + колесо прокрутки
- **Разрешение сенсора:** 3200 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Ускорение:** до 15 G
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Размеры:** 13,1x8,5x3,9 см
- **Вес:** 99 г
- **Цена:** 2200 рублей

МАЛЕНЬКОЕ ЯБЛОЧКО

Mac mini

Mac mini — это самый недорогой компьютер **Apple**, так что он представляет особый интерес для тех, кто хочет приобщиться к **Mac OS X** задешево. Новинка выглядит как обычный (ну ладно, стильный) неттоп, только вот начинка в mini довольно серьезная: **Core 2 Duo** и неплохая графика **GeForce 320M** отчетливо выделяют устройство на фоне «атомных» решений. Как ни крути, а малютка mini обходит по производительности многие полноценные ПК. Опять-таки здесь есть DVD-резак с щелевой загрузкой — это при толщине в 3,6 см и длине-ширине менее 20 см!

Во многом такая миниатюризация стала возможной благодаря использованию корпуса из цельного куска алюминия — подобный подход давно практикуется в ноутбуках Apple. Предыдущий mini, напомним, имел пластиковые части и отличался существенно бОльшей толщиной. Комментируя список нововведений, нельзя не отметить появление кардридера и выхода HDMI (наконец-то!), а также переезд блока питания непосредственно в неттоп. А чтобы еще больше облегчить жизнь пользователей, Apple включила в комплект поставки переходник с HDMI на DVI.

Завершают приятную картину низкий уровень шума и энергопотребление, не превышающее 85 Вт. Вот такой он, самый доступный Mac. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core 2 Duo (2,4 или 2,66 ГГц; L2-кэш 3 Мб)
- **Графика:** NVIDIA GeForce 320M 256 Мб (используется совместно с основной памятью)
- **Оперативная память:** 2x 1 Гб DDR3-1066 МГц; до 8 Гб
- **Жесткий диск:** 320 или 500 Гб
- **Оптический привод:** 8x DVD±R DL/DVD±RW/CD-RW, щелевая загрузка
- **Разъемы:** 4x USB 2.0, FireWire 800, Mini DisplayPort, HDMI, GbLAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Дополнительно:** SD-кардридер; переходник HDMI-DVI, комплектное ПО
- **Операционная система:** Mac OS X 10.6 (Snow Leopard)
- **Размеры:** 19,7x19,7x3,6 см
- **Вес:** 1,37 кг
- **Цена:** 21 000 рублей

ПЕРВЫЙ БЛИН

Тестирование беззеркальной камеры Sony Alpha NEX-5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма, ЖК, откидной, 921 600 пикселей
- **Матрица:** 23,4x15,6 мм, Exmor APS HD CMOS, 14,6 Мп (из них 14,2 эффективных)
- **Максимальное разрешение:** 4592x3056 пикселей
- **Форматы съемки:** JPEG, RAW
- **Поддерживаемые объективы:** байонет Sony E; через адаптер можно подключить многие объективы Sony Alpha, Minolta и Konica Minolta с байонетом типа A
- **Фокусировка:** 25-точечная
- **Диапазон ISO:** 200-12 800
- **Выдержка:** 30-1/4000 с
- **Непрерывная съемка:** JPEG — 16, RAW — 7, RAW+JPEG — 7
- **Запись видео:** 1920x1080, 30 кадр/с
- **Карты памяти:** SD/SDHC/SDXC, Memory Stick PRO Duo
- **Основные разъемы:** mini-USB 2.0, HDMI
- **Аккумулятор:** полностью заряженного хватает на 330 кадров
- **Дополнительно:** металлический корпус, Sweep Panorama с 3D, Auto HDR
- **Доступные цвета:** черный, серебристый (NEX-5 и NEX-3), красный (только NEX-3)
- **Размеры:** 11,1x5,9x3,8 см
- **Вес:** 229 г
- **Цена на август 2010:** 18 000 рублей

Sony пришла на рынок компактов со сменными объективами далеко не первой — до нее уже были доступны аналогичные камеры от **Olympus**, **Panasonic** и **Samsung**. Но первый же блин японской компании, а точнее, сразу два — **Sony Alpha NEX-3** и **NEX-5**, оказался очень даже аппетитным.

NEX-3 и NEX-5 почти не отличаются друг от друга. Старшая модель выполнена в магниевом корпусе, умеет снимать видео разрешением 1080i и поддерживает управление с дистанционного пульта, тогда как NEX-3 исполнена в пластике и снимает видео только в 720p. Разница в цене — 3000 рублей.

АРСЕНАЛ

Sony применила в своих беззеркалках мощный «зеркальный» процессор BIONZ и «взрослую» полноразмерную матрицу APS-C (23,4x15,6 мм). В фотоаппаратах Panasonic и Olympus системы Micro 4/3 используется на 40% меньший по площади сенсор, — а ведь чем больше матрица, тем менее шумными, а значит, и более качественными будут снимки.

В камере **Samsung NX10**, напротив, применяется не только матрица APS-C, но и электронный видоискатель, который мало уступает оптическому видоискателю зеркальной системы. Это хорошо, но делает камеру дороже. На наш взгляд, арсенал NEX-5 более предпочтительный — высокоточный видоискатель в компактной камере по большому счету не нужен.

Крепление объектива — Sony E, рабочий отрезок составляет 18 мм. С этим байонетом совместимы три модели объективов: два комплектных (16/F2.8 и 18-55/F3.5-5.6) и дорогой телевик 18-200/F3.5-6.3. Если их недостаточно, то через переходник LA-EA1 можно подключать оптику от зеркалок серии Alpha — это порядка 30 моделей.

Любопытный момент: вспышка отсутствует, но в комплекте идет миниатюрная внешняя, которая устанавливается на специальное крепление (не «горячий башмак»).

NEX-5 и NEX-3 выгодно отличаются от беззеркальных конкурентов (в том числе и от камер системы Micro Four Thirds) весом и габаритами. Сравните: главный конкурент «нексов», Samsung NX10, — это уже почти зеркалка: весит полкило, на 1,2 см длиннее и на 2,8 см выше. А «нексы» — это действительно обыкновенные компактные камеры, таскать которые с собой абсолютно не тяжело.

NEX-5 собрана с японской скрупулезностью: панели идеально подогнаны друг к другу, ничего не скрипит и не болтается. В руке аппарат сидит как влитой благодаря вставке из пупырчатого пластика. Правда, если использовать не фикс-объектив, а зум, то камеру он будет перевешивать и придется орудовать двумя руками.

Но вот и первый недостаток — в комплекте отсутствует ремешок на запястье. Придется докупать: каким бы удобным ни был хват, боязнь уронить дорогой гаджет все время будет сопровождать фотографа. Второй недостаток тоже обнаруживается быстро: еще в комплекте нет крышки, которая бы защитила крепление объектива на камере, и второй задней крышки для объектива. Сэкономили... А пользователям придется постоянно носить фотоаппарат с одетым объективом (впрочем, вместе с объективом 16/F2.8 камера запросто влезает в карман).

Разъемами NEX-5 не обидели — есть mini-USB и HDMI. При подключении к ПК фотоаппарат определяется как флэшка. Имеются также крепление для штатива, отсек для аккумулятора и слот для карт памяти SD/SDHC/SDXC и Memory Stick PRO Duo.

Тем не менее NEX-5 — это все же любительский гаджет: настройки и режимы съемки нельзя отрегулировать так, как это привыкли делать владельцы зеркалок. Всякий раз придется лезть в меню. Оно интуитивно понятное, для перемещения по пунктам используется колесо прокрутки. При должной сноровке глубокая настройка не отнимет много времени (хотя подчеркнем, что на зеркалке все делается быстрее). Неопытных, но жаждущих знаний пользователей обрадует справочник, который вызывается нажатием одной кнопки.

СПЕЦВОЗМОЖНОСТИ

Дисплей, он же видоискатель, откидной, обладает высоким разрешением и выполнен по технологии TruBlack, что обеспечивает высокое качество картинки и широкие углы обзора. При съемке на солнце экран не придется прикрывать рукой — он достаточно яркий. Конечно, это не заменит оптический видоискатель зеркальной системы, но, повторимся, NEX-5 — это не профессиональный аппарат.

Зато у камеры есть две интересных функции — Sweep Panorama и Auto HDR. Первая позволяет делать панорамные снимки одним движением руки: задается направление съемки (вверх, влево или вправо), нажимается кнопка спуска — и остается только аккуратно провести аппаратом, следуя указанию стрелки на экране. Раздастся звук пулеметной очереди — от беспрерывного срабатывания затвора — и в памяти камеры сохранится автоматически склеенная панорама в разрешении 23 Мп и углом обзора 226 градусов. Руки во время съемки нельзя перемещать резко, иначе все придется начинать заново. Панорама записывается только в формате JPEG. Но это не все! В начале июля вышла прошивка для NEX-3 и NEX-5, которая научила камеры снимать панорамы в 3D. Готовьте стереоочки и 3D-телевизоры!

Auto HDR позволяет получать фотографии с широким динамическим диапазоном, что дает возможность избежать пересветов и недосветов в кадре. Достигается это склеиванием трех фотографий с разной экспозицией. Пользователю обо всем этом знать, разумеется, необязательно — достаточно нажать кнопку.

НА МАНЕВРЫ!

Мощный процессор BIONZ позволяет вести серийную съемку со скоростью до 16 кадров в секунду для JPEG и до 7 кадров в секунду для RAW. Скорострельность пригодится, чтобы запечатлеть прыжок с тарзанки или трюки в экстремальных видах спорта. У Sony на такую скорость, кроме NEX-5 и NEX-3, способны лишь зеркальные камеры.

Режимы съемки на любой вкус: автоматический, интеллектуальный (автовыбор сюжета в зависимости от расстояния до объекта и освещения), сюжетный, ручной, с приоритетом выдержки и диафрагмы. Фотографии сохраняются как в JPEG, так и в RAW и JPEG+RAW.

Качество фотографий — отличное, причем даже при съемке в автоматическом режиме. **Olympus PEN EP-1**, компакт системы Micro 4/3, заметно уступает NEX-5: последняя лучше справляется с портретной и пейзажной съемкой благодаря хорошей цветопередаче и широкому динамическому диапазону и преспокойно работает на высоких значениях ISO (до 3200 — спасибо большой матрице). А Olympus PEN EP-1 сильно шумит уже на значении ISO 800, а на ISO 2500 и вовсе выдает пиксельный ужас.

Впрочем, есть слабые места и у NEX-5. Для макросъемки с расстояния пары сантиметров лучше надевать зум-объектив, тогда как EP-1 спокойно фокусируется и с обычным. Показывает слабину NEX-5 и при автоматической съемке в условиях плохой освещенности — задирает ISO вместо того, чтобы увеличить выдержку, и объекты на фотографии получаются светлее, чем в действительности. Решение проблемы известно — экскурсия в меню для ручной настройки.

Зеркальная система стабилизации Super SteadyShot, основанная на сдвиге матрицы, в компактную NEX-5 не поместилась, но в объектив 18-55 мм встроена система стабилизации изображения Optical SteadyShot. Работает она очень неплохо и позволяет получать сносные снимки даже с длинной выдержкой.

Для записи видео выделена специальная кнопка, которую к тому же сложно спутать с кнопкой затвора — это однозначный плюс. Качество роликов дает простор для творчества. Автофокус шустрый, и, что немаловажно, объективы работают молча, в отличие от громко скрежещущих у EP-1.

Звук пишется в двух каналах благодаря встроенному стереомикрофону. Если этого будет недостаточно, всегда можно приобрести внешний, в комплекте с которым будет идти насадка от ветра и чехол.

●●●

Дебют Sony в сегменте компактов со сменными объективами состоялся. Компактная и легкая, NEX-5 дает возможность снимать неплохое видео в Full HD и делать карточки, по качеству сопоставимые с фотографиями, снятыми зеркалкой начального уровня. Кроме того, можно почувствовать себя профессионалом: менять объективы, устанавливать вспышку и подключать внешний микрофон. При всем при этом нет необходимости тратить время на многочисленные настройки и визирование по оптическому видоискателю — камера сама подберет оптимальный режим. И не надо возиться с переноской: NEX-5 настолько мала, что достаточно сунуть ее в карман как есть.

В то же время полноценной заменой зеркалке Sony Alpha NEX-5 не станет — в первую очередь из-за малого времени автономной работы. Одной зарядки камере хватает на 250 снимков при заявленных 330 — зеркальные фотоаппараты снимают как минимум вдвое больше. А в NEX-5, в отличие от обычных компактов, пальчиковые батарейки вставить никак нельзя.

В продажу NEX-5 и NEX-3 поступят в трех комплектациях: body (без объективов), kit (с одним фикс-объективом) и double kit (с двумя объективами — «фиксом» и стандартным). Цена вопроса — от 18 000 до 25 000 рублей. Лучше сразу взять вариант с двумя объективами — 16-мм линза мылит углы, делает изображение бочкообразным и не ко всем сюжетам подойдет. ● *Алексей Талан*

Материал подготовлен экспертами mobi.ru специально для журнала «Игромания».

ПЛЮСЫ

+ мощный «зеркальный» процессор BIONZ и полноразмерная матрица APS-C
+ небольшие габариты и вес
+ хорошая цветопередача, широкий динамический диапазон, отсутствие шумов на высоких значениях ISO
+ яркий дисплей с высоким разрешением
+ отличная сборка
+ интересные функции Sweep Panorama и Auto HDR
+ отдельная кнопка для съемки видео

МИНУСЫ

- малое время автономной работы
- к байонету Sony E подходят всего три объектива (остальные — через адаптер)
- нет встроенной вспышки, однако в комплекте идет съемная
- в комплекте нет ремешка на запястье, крышки для байонета камеры и задней крышки для второго объектива

СИНЕГЛАЗКА

Тестирование материнской платы Gigabyte GA-X58A-UD9

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X58 Express + ICH10R
- **Поддерживаемые процессы:** Intel Core-i7 (Socket 1366)
- **Поддерживаемая память:** 6x DDR3-800/1066/1333/2200 МГц до 24 Гб
- **Графические разъемы:** 7x PCIe x16 (x16+x16+x16 +x16 или x16+x8 +x8+x8+x8+x8+x8), NVIDIA SLI, 2-way/3-way/4-way CrossFireX
- **Дисковая система:** 8x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, IDE, FDD
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 10 каналов
- **Задняя панель:** 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x PS/2, 2x GbLAN, 2x eSATA/USB Combo, 2x IEEE 1394a, S/PDIF-out, аудио
- **Формфактор:** XL-ATX
- **Габариты:** 345x262 мм
- **Цена на август 2010:** 17 500 рублей

Не устаем удивляться изобретательности производителей материнских плат. Вот только месяц назад мы рассказывали о **ASUS Crosshair IV Formula**, восхищались системой охлаждения, разгонным потенциалом и множеством разных функций. А на стенде уже стоит **Gigabyte GA-X58A-UD9** за 17 500 рублей, которая претендует на звание лучшей материнской платы для разгона. Давайте разбираться, что же такого придумали в **Gigabyte** и за что хотят столько денег.

НОВЫЕ СТАНДАРТЫ

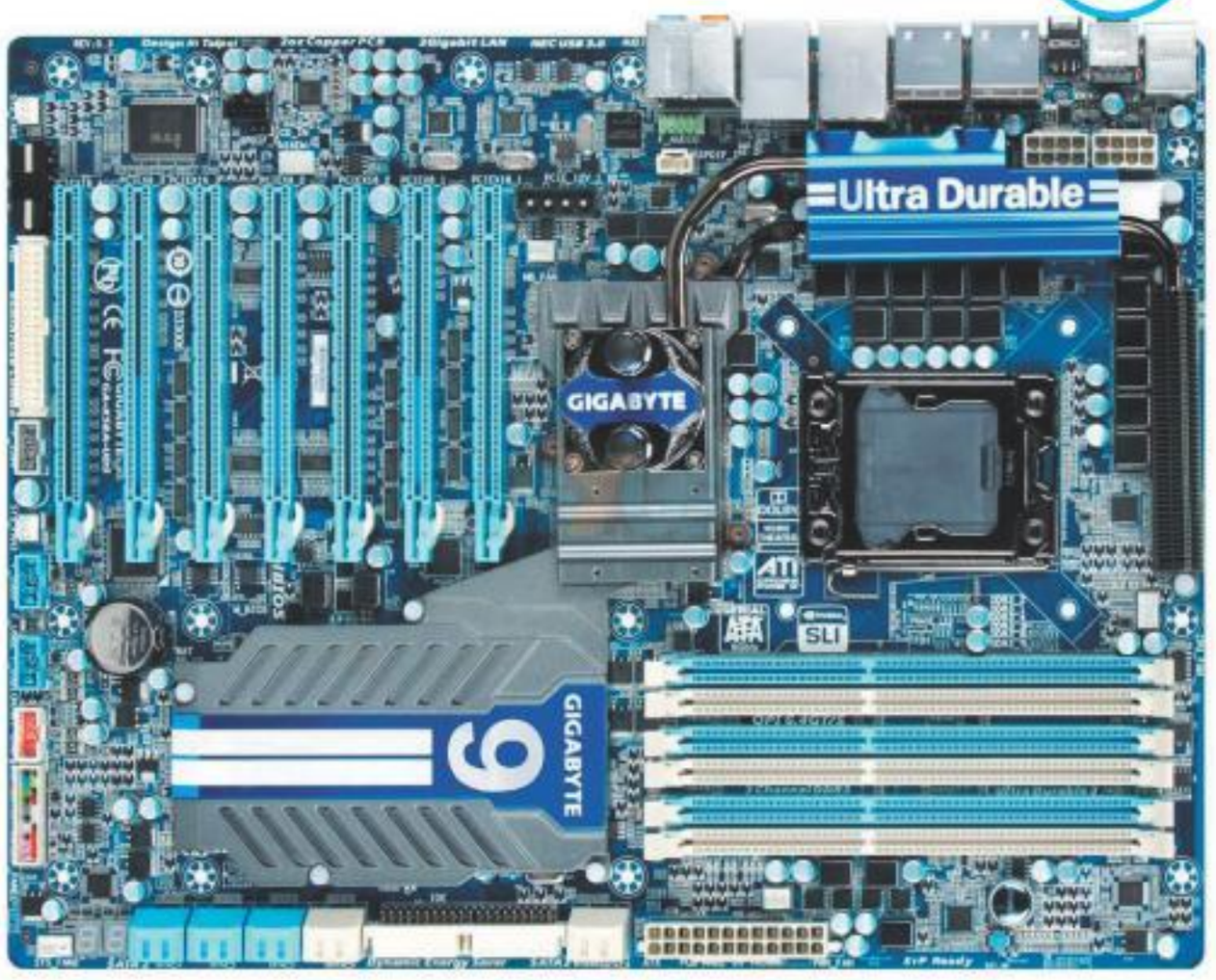
Упакована GA-X58A-UD9 круто. Коробка такая, что туда можно и игровой ноутбук положить. Оформлено красиво: приятная полиграфия, откидывающаяся крышка, прозрачное окно с видом на плату. Внутри упаковка разделена на два отсека. В первом лежит сама материнка, во втором — комплектные устройства. Кроме вороха проводов и внешней панели с парой eSATA и коннекторов Molex вместе с платой поставляется оригинальный радиатор для пассивного охлаждения северного моста чипсета. В принципе, за 17 500 рублей можно было бы добавить какой-нибудь дисплей для контроля параметров системы.

Относительное однообразие комплектации искупает сама плата. Одни ее размеры поразят неподготовленного человека. Шутка ли, GA-X58A-UD9 на 4 см длиннее и на 2 см шире привычного нам ATX. Официально формфактор еще не признан, но за глаза его называют XL-ATX. Впервые он был представлен в прошлом году, когда появилась плата **EVGA X58 Classified 4-way SLI**. По задумке разработчиков, на дополнительных сантиметрах можно разместить еще один, восьмой слот расширения. Но это в будущем, когда идею поддержат производители корпусов. Пока и EVGA, и Gigabyte ограничиваются семью портами.

ТРЯХНЕМ СТАРИНОЙ

В случае с GA-X58A-UD9 инженеры установили семь PCIe x16 2.0. Gigabyte заявляет, что четыре слота работают в полноскоростном режиме, а еще три получили по восемь линий. Если посчитать, то получается 88 (!) линий PCIe. Мы решили проверить.

Чип **Intel X58 Express** дает 36 линий PCIe, еще 6 штук обеспечивает южный мост ICH10R, но мы их не считаем, так как они идут на служебные нужды. Дальше Gigabyte установила пару **NVIDIA nForce 200** — это еще 32 линии. В итоге получается, что у нас есть всего 68 PCIe. Этого хватит на поддержку четырех полноценных PCIe x16, но откуда взять еще три PCIe x8? Оказывается, Gigabyte подключила их парно с основными разъемами. А это значит, что как только вы вставите плату в PCIe x8, то восемь линий заберутся у главного слота. И в максимальной комплектации режим работы будет такой: x16+x8+x8+x8+x8+x8+x8.



Цифры красивые, но бесполезные. Забить семь слотов PCIe будет сложно, а вот устройства на PCI (к примеру, звуковые карты **Creative**) можно смело отправлять на помойку — здесь их ставить некуда. Хорошо хоть это не коснулось старых жестких дисков и дисководов: и IDE, и FDD оставили на месте.

ХРАНИТЬ ВЕЧНО

Файловую систему на GA-X58A-UD9 можно набрать восемью жесткими дисками. За их работу отвечают сразу два контроллера. Первый, родной **Intel ICH10R**, обеспечивает шесть SATA 2 с возможностью создания RAID-массива. Второй, **Marvell 88SE9128**, отвечает за пару новеньких SATA Rev. 3. Все порты расположены на краю материнской платы и поставлены под прямым углом к текстолиту. В корпусе к ним подобраться сложно, но зато их не перекроет даже самая длинная видеокарта.

Также Gigabyte позаботились о подключении четырех внешних HDD по интерфейсам SATA 2 и eSATA. Они работают через контроллеры **JMicron JMB362** и собственный чип компании, **Gigabyte SATA2**.

С набором USB у GA-X58A-UD9 стандартно. Южный мост дает двенадцать USB 2.0, четыре из которых вынесены на панель ввода/вывода, а остальные доступны через внешние выводы. Плюс к этому установлен чип **NEC D720200F1**, обеспечивающий работу двух USB 3.0. Все порты поддерживают фирменную технологию **3x USB Power Boost**: питание на них увеличено в три раза по сравнению со стандартным значением. Для нас это означает более быструю зарядку телефонов и плееров и стопроцентную работу внешнего HDD от одного порта USB.

Из остальных интерфейсов на GA-X58A-UD9 отметим три FireWire и два Gigabit Ethernet. Последние реализованы через чип **Realtek RTL8111E**, который поддерживает функцию **Smart Dual LAN**: можно подключить пару интернет-кабелей и объединить их в одно соединение.

Что расстраивает, так это звук: десятиканальное подключение обеспечивается через стандартный **Realtek ALC889** — такой встречается на бюджетных решениях. Можно было поставить сюда что-нибудь поинтереснее — **Creative X-Fi**, например.

ПЕСНЯ О ГЛАВНОМ

Слотов под DDR3 установили шесть штук. Максимальный объем стандартен для Intel X58 — 24 Гб. Поддерживаются планки скоростью до 2200 МГц, также возможно использовать профили XMP для разгона.

С процессорами никаких проблем. Все, что Intel выпустила под Socket 1366, заведется без вопросов. Для питания таких монстров, как **Core i7-980X Extreme Edition**, Gigabyte соорудила систему из двух розеток ATX 12v. С фазами, как обычно, намудрили и поставили 24 набора «транзистор-конденсатор-катушка». В работе сильно не поможет, но охлаждаться будет эффективнее (тем более что Gigabyte использует дорогие элементы с пониженными потерями на нагрев).

Чтобы остудить такое количество питающих цепей и управляющих чипов, Gigabyte пришлось потрудиться. На GA-X58A-UD9 стоит самая впечатляющая система охлаждения, которую мы когда-либо видели. На плате разместили сразу пять радиаторов. Три из них окружают процессорный сокет и охлаждают питание с северным мостом; еще один кулер накрывает южный мост Intel ICH10R; ну и, наконец, пятый радиатор можно поставить отдельно над северным мостом и закрепить через слот расширения в корпусе. Если покажется мало, то дополнительно к GA-X58A-UD9 можно подвести систему водного охлаждения: соответствующие разъемы стоят на радиаторе северного моста.

ТУРБОНАДДУВ

Когда GA-X58A-UD9 только появилась в нашей редакции, то мы наивно полагали, что махина за 17 500 рублей будет разгонять компьютер по нажатию одной кнопки, да еще и кофе приносить. Зря мы так думали. GA-X58A-UD9 не располагает к простым решениям. Нормальный вариант управления только один — BIOS. Знающие люди найдут здесь много интересного. Настройке поддается каждая мелочь, начиная значениями BCLK и заканчивая напряжением на седьмом слоте PCIe. Только вот разобраться со всем этим сможет далеко не каждый, и для многих единственным вариантом станет разгон из-под Windows. Для этого на диске с ПО есть утилита **EasyTune 6**, в которой можно легко поднять частоты не только процессора и памяти, но и выжать побольше из видеокарты.

Экспериментировать с разгоном и перепрошивкой платы можно не боясь. Gigabyte GA-X58A-UD9 оснащена двумя BIOS. Если что-то пойдет не так и система не загрузится, то материнская плата автоматически подключит резервную копию. Отследить, где произошла ошибка, тоже не составит труда: в нижнем левом углу платы стоит небольшой ЖК-экран, на котором отображаются POST-коды. Также Gigabyte продумала систему мониторинга по светодиодам. Они раскиданы по плате, и по цвету можно определить температуру и вольтаж основных компонентов системы, а также оценить нагрузку на цепи питания.

НАД ОБЛАКАМИ

Для проверки GA-X58A-UD9 мы установили **Core i7-920**, оснастили его кулером **Cooler Master Hyper N620**, добавили три планки памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая и водрузили огромную **Radeon HD 5970**. Питалась система от 850 Вт блока **OCZ**, а управлялась из-под **Windows 7 Ultimate 64-bit**. К процессу сборки — никаких нареканий. Расстояния между портами выверены с точностью до миллиметра, и ни один проводок не мешается. Единственное, если установить дополнительный радиатор на северный мост, то он закроет Molex-питание слотов PCIe x16 — на этот случай Gigabyte продублировала разъем на нижней части платы.

За две недели работы с материнкой у нас не возникло ни одной проблемы. Разгонный потенциал у GA-X58A-UD9 приличный: подняв частоту BCLK до 190 МГц, мы с легкостью разогнали наш тестовый Core i7-920 до 4 ГГц.

●●●

Вывод по GA-X58A-UD9 очень простой: материнская плата — отличная. Хороший дизайн, мощная начинка, поддержка самых последних технологий и огромный разгонный потенциал. Но вот цена — 17 500 рублей — пусть и оправданная, но слишком уж высокая для материнской платы. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ грамотная компоновка
+ мощная система охлаждения
+ высокий разгонный потенциал

– МИНУСЫ –

– очень высокая цена
– нет портов PCI
– звуковая карта могла бы быть получше

ПРЕТЕНДЕНТ НА ВНИМАНИЕ

Тестирование игровой клавиатуры Thermaltake Challenger Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** 103 основных + 10 макрокнопок + 6 мультимедиа-кнопок
- **Нажатий на отказ:** 10 млн
- **Подсветка:** есть
- **Встроенная память:** 64 Кб
- **Скорость вращения вентилятора:** 6000 об/мин (±15%)
- **Максимальный воздушный поток:** 2,7 CFM
- **Уровень шума:** 21,7 дБ
- **Ожидаемое время работы вентилятора:** 50 000 ч
- **Габариты вентилятора:** 3x3x1 см
- **Разъемы:** 2x USB
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** клавиша для регулировки яркости подсветки, клавиша для переключения профилей
- **Габариты клавиатуры:** 50,5x19,5x2,7 см
- **Цена на август 2010:** 2600 рублей

Thermaltake славится своими корпусами, системами охлаждения и блоками питания, а вот клавиатурами компания практически не занимается. Вспоминается разве что алюминиевая **Soprano**, выпущенная несколько лет назад. Сейчас Thermaltake решила еще разок попытать счастья в печатном деле, причем выбрала требовательную к качеству нишу профессиональных игровых клавиатур. Имеет ли компания шансы потеснить признанных лидеров рынка — **Razer**, **Logitech**, **Microsoft**?

У новой клавиатуры Thermaltake две модификации: младшая модель, **Challenger**, и старшая, **Challenger Pro**, которая и попала к нам на тестирование (обратите внимание, что сфотографированная клавиатура привезена с тайваньской выставки Computex, поэтому символы на ней только английские; в российской рознице будет продаваться привычная всем версия с русскими и английскими буквами).

Не путайте Challenger Pro с более дешевым вариантом, у которого нет ни одной дополнительной клавиши под макросы. Весь наш рассказ — именно о старшей модели, с помощью которой за месяц с лишним мы успели пройти несколько игр и напечатать гору текстов (в том числе и этот материал).

ВЫДИРАЕМ КНОПКИ

Клавиатура поставляется в красивой черной коробке средних размеров, на которой перечислены основные особенности устройства. Под откидной картонной крышкой притаились картинки, наглядно демонстрирующие возможности программного обеспечения, идущего в комплекте. Сама клавиатура упакована в матерчатый чехол без ручек, но на длинной надежной липучке, так что при желании его можно использовать в качестве минимальной защиты при переноске клавиатуры.

При ближайшем рассмотрении внутри коробки обнаружились еще два матерчатых мешочка. В одном лежал USB-провод для подключения клавиатуры к компьютеру. Разъем у кабеля позолоченный (что, на наш взгляд, является баловством и рекламной фишкой — не акустику за десятки тысяч рублей ведь подключаем), а сам провод надежно укутан в довольно жесткую оплетку, так что домашним питомцам придется изрядно постараться, чтобы его перегрызть.

Во втором мешочке нашлись кнопки красного цвета на замену черным курсорным клавишам и стандартным игровым буквам WASD, пара заглушек для клавиш Win и специальные щипцы для безжалостного выдирания любых кнопок из клавиатуры. Последние очень помогают в чистке устройства от пыли, грязи, крошек и шелухи от семечек. А вот зачем нужны красные клавиши вместо черных, не совсем понятно (для красоты?). Любой мало-мальски опытный игрок и без цветовой индикации легко отыщет и стрелки, и WASD. С кнопками Win тоже не все ясно. Хорошо, если вы ими вообще не пользуетесь (тогда клавиши можно вынуть и поставить заглушки) или пользуетесь, но они вам не мешают во время игры. А вот если мешают, то придется каждый раз перед игрой выколупывать их из клавиатуры, ставить заглушки, а после игры возвращать кнопки на место. Не проще ли было дать возможность отключать эти клавиши программно? Увы, сделать этого нельзя.

ПРИЯТНЫЙ ХОЛОДОК

При первом взгляде на Challenger Pro на ум приходит другая игровая клавиатура — **Razer Tarantula**. Внешне они очень похожи: слева и справа от основного блока клавиш расположились по пять кнопок для макросов, а в цен-

тре подставки для рук светится логотип компании. Все кнопки клавиатуры подсвечиваются красным цветом с тремя режимами яркости. Подсветка не слишком интенсивная, не слепит глаза ночью, но в то же время позволяет без проблем разглядеть буквы.

Немного странным кажется расположение верхнего ряда кнопок: все они идут подряд, без разделения на группы, что поначалу довольно непривычно, и в пылу боя можно запросто перепутать F1 с Esc (это прежде всего относится к различным RPG). Кнопки PrtScn, ScrLK и Pause смещены влево по сравнению с классической раскладкой, а их место заняли восемь клавиш: шесть — для управления медиаплеером, еще две — для регулировки подсветки клавиатуры и смены профилей. Зачем было городить такой огород, когда вверху корпуса осталось полно места как раз для мультимедийных клавиш? Ответ напрашивается один: ради сохранения строгого, немного агрессивного стиля, в котором выполнена клавиатура. Решайте, что для вас важнее — красота или привычная раскладка. Мы же отметим, что на переучивание уходит пара дней ожесточенных боев и чуть-чуть нервных клеток.

Почти весь корпус и клавиши Challenger Pro матовые, немного шершавые на ощупь. А значит, на них не остаются грязь с немытых рук и отпечатки пальцев (камешек в огород Razer Tarantula). Глянцем отдают только две небольшие площадки вокруг кнопок для макросов. Ход у всех клавиш короткий, мягкий, но в то же время достаточно четкий.

Вверху посередине расположены индикаторы нажатия Caps Lock, Scroll Lock и Num Lock, а также светодиод, показывающий цветом, какой из четырех доступных профилей сейчас активен. Справедливости ради надо сказать, что светодиод довольно тусклый, и в солнечный день, откинувшись на спинку кресла, трудно различить, каким цветом он горит — приходится наклоняться вперед.

Справа от провода подсоединения к компьютеру нашлось место двум USB-портам, к которым можно подключить, например, флэшку. Только учтите, что вся клавиатура, в том числе и дополнительные порты, питается от одного USB-разъема, поэтому некоторые устройства (скажем, внешний жесткий диск) без дополнительного питания могут отказаться работать.

Самая интересная особенность Challenger Pro — небольшой вентилятор, призванный обдувать пальцы рук во время игры. Такого нет ни у одного конкурента. 30-мм кулер оснащен специальным штекером и вставляется в соответствующие отверстия в левом или правом верхнем углу клавиатуры. Для его хранения в корпусе предусмотрена специальная выемка. После установки вентилятор можно вращать вокруг оси, направляя воздушный поток. Несмотря на небольшие размеры, со своей задачей он справляется. Тестирование клавиатуры как раз пришлось на ту самую аномальную жару, что стояла в столичном регионе весь июль и половину августа, так что приятный холодок, слегка щекочущий пальцы рук, оказался как нельзя кстати. Кулер работает почти бесшумно. Учтите только, что, если вы используете выдвижную полку для клавиатуры, вентилятор вряд ли поместится под стол. Если забыть о кулере и задвинуть полку, он запросто может сломаться.

РАЗБИРАЕМСЯ В МАКРОСАХ

Программное обеспечение, идущее в комплекте, довольно удобное и простое в настройке, правда, страдает от не очень качественной локализации (не всегда грамотно переведены слова, некоторые надписи оставлены на английском, фразы не помещаются на отведенные им кнопки и в окошки). С установкой не возникает никаких проблем, а окно программы вызывается кликом по иконке в трее. Центральную часть окна занимает изображение клавиатуры, вверху примостились закладки для смены профилей, внизу — панель управления макросами.

Challenger Pro оснащена 64 килобайтами встроенной памяти. Этого хватает, чтобы записать до 10 макросов для каждого из четырех профилей, то есть всего можно создать 40 макросов. Максимальная длина каждой цепочки команд — 10 нажатий на клавиши, причем программа записывает и интервалы между нажатиями, которые потом можно вручную отредактировать. Если макрос уже записан в память клавиатуры, его можно использовать на любом компьютере без установки дополнительных драйверов.

На наш взгляд, всего этого вполне достаточно подавляющему большинству игроков. Те, кому четырех профилей окажется мало, могут сохранять настройки в отдельных файлах на компьютере и загружать по мере необходимости. В накладе останутся только любители файтингов. В том же **Street Fighter 4** редко какое комбо укладывается в десять касаний клавиатуры.

В играх же остальных жанров Challenger Pro показывает себя во всей красе. Строительство базы и юнитов в стратегиях, цепочки умений в RPG, да даже покупка снаряжения в том же **Counter-Strike** становится гораздо быстрее и удобнее. Главное — все правильно настроить и немного привыкнуть вслепую дотягиваться до кнопок с макросами. Это может потребовать какого-то времени, но результат того стоит.

Последние пару слов о комплектном ПО. В правой части меню расположен таймер (правда, совсем непонятно, зачем он там нужен) и кнопки управления подсветкой. С ними, кстати, связан единственный обнаруженный баг: клавиатура не запоминает, какой уровень подсветки вы выбрали, и после перезагрузки ставит его на максимальный. И если подсветку клавиш можно легко отрегулировать кнопкой на самой клавиатуре, то для отключения логотипа на подставке для рук приходится каждый раз лезть в настройки. Не бог весть какой недостаток (свечение логотипа, в принципе, ничем не мешает), но кого-то оно может и отвлекать от игры.

Несмотря на небольшие недостатки, работой с Challenger Pro мы остались вполне довольны. Не хватало нам только одной вещи (которая, кстати, есть у конкурентов) — разъемов для подключения наушников и микрофона прямо на корпусе клавиатуры. Решая, брать или не брать устройство, также стоит обратить внимание на нестандартный верхний ряд клавиш.

У клавиатуры нет каких-то особенных примочек, излучающих крутизну, таких как, например, цветной ЖК-дисплей или настройка оттенка подсветки у **Logitech G19**. Из необычного — только вентилятор, обдувающий пальцы рук. Но не стоит забывать, что цена на ту же G19 начинается от 6500 рублей, а за сходную по функциям Razer Tarantula придется отдать минимум 3500 рублей. Сколько будет стоить Challenger Pro в рознице — точно не известно (на момент написания статьи новинка еще не поступила в магазины), но рекомендованная цена составляет 2600 рублей. На наш взгляд, вполне неплохой и функциональный вариант за эти деньги. Клавиатурой вряд ли получится похвастаться перед друзьями и знакомыми (слишком непритязательный у нее для этого вид), зато со своими прямыми обязанностями Challenger Pro справляется отлично. ● *Алексей Моисеев*

ПЛЮСЫ

+ небольшой вентилятор, обдувающий пальцы рук
+ простое и удобное программное обеспечение
+ 10 кнопок для записи макросов
+ на матовой поверхности корпуса и кнопок не остается грязи и отпечатков пальцев

МИНУСЫ

– непривычное расположение кнопок в самом верхнем ряду
– невозможность программно отключить клавиши Win
– после перезагрузки компьютера клавиатура «забывает» выбранный уровень подсветки
– не очень яркие светодиодные индикаторы в верхней части клавиатуры

САМЫЙ НЕЗАВИСИМЫЙ МОНИТОР

Тестирование интеллектуального монитора Acer D241H

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 24 дюйма (TFT TN)
- **Разрешение:** 1920x1080@60Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 80 000:1
- **Количество цветов:** 16,7 млн
- **Шаг пикселя:** 0,276 мм
- **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали)
- **Виджеты:** календарь, новости, погода, часы; проигрыватели фото, видео и графики
- **Форматы видео:** AVI, WMV, MP4, MOV, MPEG
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV
- **Формат графики:** JPEG
- **Интерфейсы:** VGA (D-sub), HDMI, 2x USB 2.0, 1x USB-хаб, кардридер (SD, MMC, MS, MS PRO, xD), GbLAN, аудио
- **Дополнительно:** пульт ДУ
- **Размеры:** 64,3x49,6x14,2 см
- **Вес:** 5,3 кг
- **Цена на август 2010:** 14 990 рублей

Стоящий посреди стола черный пухловатый широкоформатный монитор напоминал бы монолит из «Космической одиссеи 2001 года», не будь его экран зажжен и не показывай он множество разношерстных картинок. Подходим ближе и видим, что это не просто картинки, а окошки, отображающие разную информацию: в одном живет календарь, в другом можно прочесть последние новости, в третьем висит прогноз погоды... Постойте, но где же компьютер, который выводит все это разнообразие на дисплей? А вот компьютера-то и нет — в этом вся соль.

Acer D241H — это первый монитор, который позволяет воспроизводить цифровой контент без использования системного блока или ноутбука. D241H можно было бы считать моноблоком, то есть компьютером, у которого системный блок находится в одном корпусе с монитором, но это ставило бы D241H в один ряд с полноценными ПК вроде **Apple iMac** или **Sony VAIO J**, до которых ему еще далеко. Дизайнеры Acer решили просто пойти другим путем и немного компьютеризировать обычный монитор.

Итак, неважно, подключен Acer D241H к компьютеру или нет — он может работать в автономном режиме. У устройства есть собственная операционная система (вероятно, на основе **Linux**), позволяющая получить доступ к нескольким несложным приложениям: календарю, каналам RSS, просмотрщику фото, видео- и музыкальному плееру и заметкам.

Монитор как фоторамка

Для начала монитор нужно настроить. В первую очередь — подключить к локальной сети. Это можно сделать как при помощи кабеля Ethernet, так и по Wi-Fi.

Управление осуществляется сенсорными кнопками на передней панели устройства. Они довольно неудобны — не сразу понимаешь, какая из них отвечает за какое действие, а контекстные значки вносят не очень много ясности.

На помощь может прийти пульт дистанционного управления — на вид он прост и имеет кроме четырехпозиционного джойстика лишь несколько кнопок. Но стоит сдвинуть его верхнюю часть в сторону, как взору открывается небольшая клавиатурка с прорезиненными клавишами — на ней-то и предполагается набирать пароли и вводить другие необходимые данные. Главный недостаток клавиатуры — отсутствие русской раскладки (да и это касается лишь нашего тестового экземпляра, а в продажу поступят уже локализованные версии).

Впрочем, можно поступить и еще проще — воткнуть в один из двух портов USB обычную мышь или клавиатуру. С мышью прогулка по настройкам станет совсем уж привычным и тривиальным делом.

Самих настроек не так уж много: здесь можно подключать каналы RSS или, например, добавить свою учетную запись Picasa Web Albums, чтобы демонстрировались фотографии из нее. Надо сказать, что интерфейс не слишком отзывчив и заметно притормаживает. Похоже, в Acer

решили оптимизировать систему для работы в автономном режиме, пожертвовав всем остальным.

Площадь экрана можно разделить между панелями, поместив в каждую один из перечисленных виджетов. Скажем, можно сделать так, чтобы бо́льшую часть дисплея занимали сменяющиеся фотографии из Picasa Web Albums, а углы отдать под календарь и прогноз погоды. Теперь мышь можно отключать — монитор в свободное от своих прямых обязанностей время будет служить довольно умной фоторамкой.

Монитор как монитор

Виджеты для Acer D241H — лишь этакая «подработка». Основная его роль, конечно, — это роль обычного компьютерного монитора. Подключаем его по HDMI или VGA к системному блоку, и монитор возвращается в свой обычный режим, выводя картинку и не проявляя ни малейших признаков разумности.

Хорош ли D241H как обычный компьютерный монитор? Конечно, как и любой достаточно большой широкоформатный дисплей, он производит должное впечатление и оказывается незаменим в работе. Малину портит лишь бликующее глянцевое покрытие — чтобы оно меньше вас раздражало, рекомендуем не ставить монитор напротив окна или выкручивать яркость (благо запас достаточный).

Что до матрицы, то по ней отлично заметно, что технология TN не стоит на месте и потихоньку развивается. Она, конечно, пока не догнала по качеству более дорогостоящие решения, использующиеся в профессиональных устройствах для дизайна и верстки, но потихоньку движется в правильном направлении. Контраст и цветопередача D241H не вызывают особых нареканий, но для фильмов и игр монитор все же подходит куда лучше, чем для работы с изображениями.

Приятное дополнение

Что мы имеем в итоге? Монитор-компьютер, не пытающийся подражать компьютеру и вобравший лишь часть его функций. Может ли он быть полезен сам по себе? В теории — да. К примеру, можно выключать питание системного блока на ночь, чтобы не шумел, а монитор оставлять включенным — утром сразу будет видно и календарь, и новости, и прочие ценные данные.

Второй возможный сценарий — использование этого монитора в паре с ноутбуком. То есть Acer D241H всегда стоит где-нибудь на видном месте и ни к чему не подключен, но когда его обладателю нужен дополнительный или просто большой экран (скажем, чтобы поиграть или посмотреть фильм), монитор подсоединяется к ноутбуку.

●●●

В целом встроенные в монитор функции продвинутой фоторамки — приятные, но вовсе не обязательные. Начнут ли прочие производители подражать Acer и делать похожие модели? Пока дополнительные возможности будут удорожать и усложнять конструкцию, вряд ли. Другое дело — настоящие моноблоки, постепенно вытесняющие маломощные домашние и офисные машины. ● ***Андрей Письменный***

+ ПЛЮСЫ +

+ полностью автономен
+ оригинальный концепт

— МИНУСЫ —

– высокая для своего функционала цена
– по функционалу проигрывает моноблокам
– неудобные сенсорные кнопки

ДВОЙНОЕ ДНО

Тестирование калькулятора CT-001 с функцией просмотра текста

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 24
- **Дисплей:** 128x33, монохромный
- **Символов на дисплее:** 4 строки по 21 символу в каждой
- **Встроенная память:** 2 Мб
- **Максимальное количество документов:** 4080
- **Поддерживаемый формат:** TXT
- **Интерфейс:** USB
- **Время автономной работы:** 4 ч
- **Цена на август 2010:** 5990 рублей

История калькулятора от компании «**Микропром**» напоминает историю игры **Gyromancer** или группы **Beatallica**, которые тоже начинались с шуточной идеи по скрещиванию разномастных концепций, но вскоре стали приносить создателям нешуточные дивиденды. С первого взгляда на калькулятор подвоха не заподозришь — он выглядит как самая обычная «считалка». Более того, у него отсутствуют какие-либо опознавательные наклейки, способные выдать принадлежность к производителю или бренду. Представьте — белый безымянный калькулятор. Разглядеть, а точнее, нащупать отличие удается только при осмотре корпуса — в основании устройства расположен разъем для USB-кабеля. Этим кабелем классический калькулятор соединяется с компьютером и превращается... в калькуридер!

ЧТО ЕЩЕ ЗА КАЛЬКУРИДЕР?!

Сами авторы никак не могут определиться с позиционированием своего товара. На сайте «Микропрома» в описании значится «калькулятор с просмотром текста», установочная программа предлагает более емкий термин «шпионский калькулятор», а руководство пользователя — «калькулятор с возможностью скрытого хранения данных». Ни одна из формулировок не является универсальной, а потому уместнее назвать машинку калькуридером, то есть калькулятором с функциями электронной книги.

Устройство работает от аккумулятора, автоматически подзаряжаемого при подключении по USB. Подсоединив «считалку» к большому ПК-брату, в память калькулятора можно закачать любые текстовые файлы формата .txt, а затем вывести их на монохромный дисплей разрешением 128x33 точки; всего экран умещает четыре строки текста (в каждой до 21 символа). При солнечном свете наша читалкосчиталка совершенно не пригодна для чтения, зато вот изучать экран при флуоресцентном освещении в вузовской аудитории — самое оно!

Такой калькулятор лучше всего приживется не у поклонников электронных книг, а скорее у абитуриентов и студентов, которые смогут воспользоваться им как шпаргалкой. Перед экзаменом достаточно закинуть в память гаджета несколько тематических txt-файлов — книг, учебников, методичек, — а затем назначить секретную комбинацию из двух кнопок (советуем по уму воспользоваться клавишами, скажем, «квадратным корнем» и знаком деления). Включив калькуридер и нажав нужные кнопки, вы загрузите список доступных текстов и затем выберете нужный. Навигация в порядке, критики не вызывает — для плавной прокрутки текста используются кнопки «-» и «+», для перехода по экранам («страницам», состоящим из четырех строк текста) необходимо нажимать «?» и «*», также поддерживается мгновенный переход в начало или конец документа. Привыкаешь очень быстро, интуитивность работы — большой плюс калькуридера.

Поддерживается два режима вывода текста на экран — по буквам и по словам. В первом режиме буквы стоят очень плотно, и если часть слова не влезла на строку, то она появится на следующей (при этом калькуридер может разорвать слово где угодно). Во втором режиме слова не переносятся вообще: между ними просто ставятся пробелы. Если на строку влезает только два слова, например, маленькое и большое, то между ними будет огромный пробел. Если три средних, то пробелы пропорционально уменьшатся. Первый вариант удобнее, а второй рациональнее. Переключение между режимами происходит по кнопке MRC, которая обычно нужна для загрузки сохраненных результатов вычислений.

ИЗБЕЖАВ ЗУБРЕЖКИ

На лицевой стороне устройства, совсем как по ГОСТу, расположены 24 базовые кнопки. Калькулятор такого образца разрешен на вступительных экзаменах в вузы, на госэкзаменах и даже ЕГЭ по некоторым предметам. В приветственном документе к пользователю написано, что «наша «самая лучшая в мире» система образования продолжает выставлять требования, которые присущи скорее компьютеру, чем человеку». Отсюда вытекает заключение, больше похожее на рекламный лозунг: мол, наше изобретение дает вам свободу от кого-либо, просто закачиваете набор формул — и идете сдавать экзамен.

СПОСОБНЫ НА БОЛЬШЕЕ

Еще со школьной скамьи многие пользователи калькуляторов осознали, что их устройства способны на большее, чем заявлено в руководстве. Для самых обыкновенных школьных считалок придумано немало розыгрышей, пасхалок и разнообразных трюков!

● Практически все калькуляторы фирмы **Canon**, за исключением тех, что вышли до 1981 года, поддерживают возможность поиграть в одну из первых видеоигр — **Pong**. Для запуска электронного пинг-понга нужно ввести на дисплее цифры 336652, а затем синхронно нажать «+» и «-». Управление тоже осуществляется кнопками сложения и вычитания.

● На некоторых поздних калькуляторах Canon предусмотрены другие секретные игры — **Defender** и **Tetris**. Запускаются они по принципу «Понга», но цифровые комбинации требуются иные: 125993 для «Защитника» и 153349 для «Тетриса».

● В советских школах был популярен следующий трюк: человеку вручали калькулятор и предлагали число 678 разделить надвое. На перевернутом калькуляторе получившаяся в результате деления цифра 339 выглядела как «БЕЕ». Окружающие блеяли и смеялись над человеком, у которого получился такой результат.

● У американцев шутки более скабрезные — с помощью калькулятора в США повествуют о женщине с объемом бюста 84 см. Она хотела уменьшить грудь до 45 см, врач выписал ей таблетки и попросил принимать их дважды в день. Женщина пила по 4 штуки за раз — если все числа хитрым образом сложить и перемножить, на экране появится число 55378008 — его, перевернутое, можно прочесть как «boobless», то есть «оставшаяся без груди».

● На **YouTube** по запросу «Magnets Have Memory!» можно найти трюк, создатель которого утверждает, что магниты способны сохранять данные, выводимые на дисплей калькулятора. Человек набирает восьмизначное число, прикладывает сбоку от экрана магнит, обнуляет табло, придвигает магнит к калькулятору... и число вновь появляется на дисплее. Операция повторяется с разными магнитами.

● Ну а этот трюк можно сделать в домашних условиях на калькуляторе любой модели. Вносите в память устройства число 81234567, затем сбрасываете на 0, вводите число 12345678 и рассказываете в это время историю о том, что восьмерка — самая тяжелая цифра. Затем разворачиваете калькулятор боком и начинаете несильно бить им по любой поверхности. Пока ударяете, незаметно нажмите кнопку памяти и загрузите введенное загодя число 81234567. Вуаля! Все цифры подвинулись, а восьмерка встала на первое место, будто самая важная!

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

За предоставленное оборудование компанию «Микропром» (*www.microprom.ru*).

Выходит, что изобретение таки нацелено на студентов как на основных потребителей шпаргалок. Для студенческого кошелька цена на гаджет вполне демократична: 6000 рублей за электронного помощника с лимитом в 2 млн загружаемых символов. Общее ограничение по размеру закачиваемых файлов составляет 2 Мб, а ограничение по числу txt-документов — 4080 штук. Чтобы полностью забить память устройства txt-шками, придется о-очень постараться.

Приятно, что большинство формул распознается на правах стандартных символов по принципу «лишь бы «Блокнот» их читал» (а читает он кодировки юникод, юникод Big Endian, ANSI, UTF-8). Вместо нераспознанных символов отображаются квадраты. Кроме того, калькуридер даже при резком выключении или мягком AC-сбросе запоминает, на каком месте был закрыт файл, поэтому к недосписанной шпоре можно вернуться в любой момент.

В комплекте с калькулятором поставляется подробное руководство пользователя, где пошагово расписана установка драйвера для разных версий Windows, USB-шнур и мини-диск со специальной шпионской программой. Именно эта программа позволяет задавать секретную комбинацию из двух кнопок, активирующих «запретный» режим. Также она умеет формировать список файлов, переименовывать их и полностью очищать память ото всех документов. Без программы закинуть в считалку файлы, к сожалению, не получится.

Длительность работы устройства, по утверждению производителя, составляет не менее 4 часов. Однако определить точное время непрерывной работы с полностью заряженной батареей нам не удалось — хотя на тесте калькуридер и проработал около четырех с половиной часов, этот результат нельзя назвать объективным, ведь время работы батареи меняется в зависимости от интенсивности нагрузки. Скажем, студент на экзамене прокручивает списываемый текст медленнее и чаще выключает устройство, а человек, который читает книгу в кровати, листает «страницы» быстрее и вынужден постоянно давить на кнопку скроллинга. Кстати, у калькулятора есть функция автоотключения в случае простоя: если вы не обращаетесь к считалке больше пяти минут, она выключается и экономит аккумулятор.

●●●

Если честно, преподаватель на ЕГЭ в состоянии заметить слишком наглое списывание с калькулятора, а слот для USB-кабеля увеличит число неудобных вопросов к обладателю таких электронных счетов. Но какое-то время, пока это российское ноу-хау остается новинкой на рынке технологий, оно будет хорошим подспорьем в нелегком деле сдачи экзаменов — тем, конечно, кто махнул на зубрежку рукой.

В итоге ситуация у нас та же, что и с кодами в играх: калькуридер — личное дело каждого. В списывании нет ничего постыдного, ведь знания человек получает в первую очередь для себя самого. Хитрить ли на экзаменах с техникой за 6000 рублей, пользоваться ли шпорами старого образца, имплантировать в ухо наушник с поддержкой Bluetooth или оставаться честным со своим образовательным заведением — решать вам. ● ***Антон Белый***

+ ПЛЮСЫ +

+ одно из немногих подобных устройств на рынке
+ приемлемая цена
+ можно без проблем пронести на экзамен
+ интуитивная прокрутка текста

– МИНУСЫ –

– обманываете вы в первую очередь не школу и не вуз, а себя
– скоро хитрость с калькулятором раскусят
– без специальной программы файлы на калькуридер не залить

КОВРОВАЯ БОМБАРДИРОВКА

Тестирование компьютера Meijin Core i7-860

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-860 (Lynnfield, 2,8 ГГц, L3-кэш 8 Мб)
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX, Intel P55 Express, LGA1156, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe 2.0 x16 (x8 +x8), 3x PCIe x1, 2x PCI, IDE, 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, RAID, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, PS/2, 2x FireWire, GbLAN, аудио)
- **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR3-1333 Kingston KVR1333 D3N9/2G CL9
- **Видеокарты:** 2x Palit GeForce GTX 460 Sonic (1 Гб DDR5, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** Western Digital WD1001FALS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)
- **Оптический привод:** NEC Sony Optiarc AD-7241S (DVD±R/RW DL, LightScribe)
- **Блок питания:** Chieftec CFT-750-14CS (750 Вт)
- **Корпус:** SilverStone Kublai KL01B Black (ATX, 2x USB, FireWire, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 7 Home Premium 64-bit, Agnitum Outpost Security Suite Pro, кардридер
- **Вес:** 20 кг
- **Цена на август 2010:** 62 884 рубля

ПЛЮСЫ

+ мощная начинка
+ качественная сборка
+ горячая замена жестких дисков
+ красивый корпус

МИНУСЫ

– высокая цена

Новые **GeForce GTX 460** доказали, что **Fermi** можно купить за реальные деньги. И этим незамедлительно воспользовались сборщики готовых систем. Буквально в день выхода свежих видеокарт нас пригласили в компанию **Meijin** — оценить новый компьютер с двумя GTX 460 в режиме SLI.

БАШЕНКА

Компьютер собран в корпусе **SilverStone Kublai KL01B** — это черный Middle Tower с острыми углами. Из-за решетчатых вставок по бокам корпус похож на большую шахматную ладью. Строгость конструкции подчеркивает синяя полоса подсветки в верхней части дверцы на лицевой панели. Чуть выше этой линии расположена большая кнопка питания, а внешняя панель с USB, FireWire и аудиоразъемами находится на верхней крышке.

За самой дверцей — всеядный кардридер и пишущий DVD-привод. Внимания заслуживает еще вентилятор у основания, его можно снять и получить доступ к корзине с жесткими дисками. Охлаждение стандартное: по кулеру спереди и сзади и алюминиевые боковые стенки, которые хорошо рассеивают тепло.

ЛУЧНИКИ

В основе **Meijin Core i7-860** лежит материнская плата **Gigabyte GA-P55A-UD4**. Главное ее преимущество — большое количество разъемов расширения. Помимо пары PCIe x16, есть еще три PCIe x1 и два PCI. Плюс к этому плата поддерживает до восьми жестких дисков, два из которых могут работать по SATA Rev. 3. Не обошлись и без USB 3.0: парочка портов стоит на панели ввода/вывода.

Процессор поставили мощный — **Intel Core i7-860** частотой 2,8 ГГц. Такого хватит на все случаи жизни: четыре ядра, до восьми потоков, поддержка технологии Turbo Boost. Приятно, что Meijin отказалась от боксового кулера, вместо него стоит приличных размеров **Cooler Master Hyper 212 Plus** — для разгона его не хватит, зато тихий.

Оперативной памяти достаточно: две планки **Kingston** по 2 Гб каждая. Если серьезная работа с **Photoshop** и ему подобными программами не планируется, то должно хватить, в противном случае на материнской плате есть еще два слота под память DDR3. Для хранения информации Meijin поставила 1 Тб жесткий диск от **Western Digital**. Ну и самое главное — две **GeForce GTX 460 1 Гб** от **Palit**. Платы разогнанные: частота процессора увеличена на 25 МГц, а памяти — на 200 МГц. Естественно, карточки поддерживают **PhysX**, а достаточно мощная SLI-конфигурация позволяет запускать игры в стереорежиме. Для питания Meijin Core i7-860 хватает 750-ваттного блока **Chieftec**.

ПЕРВАЯ АТАКА

Протестировали мы компьютер на славу. Провели два синтетических бенчмарка **PCMark05** и **3DMark Vantage**, прогнали три игры на **DirectX 10** — **Devil May Cry 4**, **Resident Evil 5** и **Crysis**, ну и, конечно, посмотрели на красоты **DirectX 11** в **Colin McRae DiRT 2** и **Ailens vs. Predator**. Результаты отличные: ни в одной игре планка не опускалась ниже 46,5 кадров в секунду. И это притом, что мы играли на 24-дюймовом мониторе, выкручивали все настройки на максимум и включали антиалиазинг с анизотропной фильтрацией. Связка из двух GTX 460 — определенно хорошее решение.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Crysis 1.2.1 (DX10) VeryHigh, AF 16x, AA 4x	53,47	47,89
Crysis 1.2.1 (DX10) VeryHigh, AF 16x, AA 8x	55,24	47
Devil May Cry 4 (DX10) SuperHigh, AF 16x, AA 4x	208,17	192,73
Devil May Cry 4 (DX10) SuperHigh, AF 16x, AA 8x	192,54	173,91
Resident Evil 5 (DX10) AF 16x, AA 8x	112,3	109,9
Resident Evil 5 (DX10) AF 16x, AA 16x	112,3	108,5
Colin McRae DiRT 2 (DX11) Ultra, AF 16x, AA 4x	106	105,4
Colin McRae DiRT 2 (DX11) Ultra, AF 16x, AA 8x	105,7	105,3
Aliens vs. Predator (DX11) VeryHigh, AF 16x	73,6	66,5
Aliens vs. Predator (DX11) VeryHigh, AF 16x, AA 4x	51,6	46,5

Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
10 145	10 173	7226	9749
3DMark Vantage			
GPU	CPU	Overall	
21 981	41 293	24 891	
Unigine Heaven Benchmark 2,0			
FPS		Overall	
32,1		808	

Стоит Meijin Core i7-860 прилично — 62 884 рублей. Конечно, цена так высока не из-за двух GTX 460, которые обойдутся в 14 000 рублей. Компьютер сделали с прицелом на работу с любыми задачами. Дорогая материнская плата, мощнейший процессор, две видеокарты GTX 460, емкий жесткий диск — все вместе это стоит приличных денег. В итоге на Meijin Core i7-860 можно заниматься графикой и монтажом видео — и обновления компьютер не потребует как минимум года три. ● ***Дмитрий Колганов***

GIGABYTE™

Leader in USB 3.0 Motherboard

Supports intel CORE inside

intel Chipset inside

Новое поколение

Материнские платы GIGABYTE H55/H57-серии с USB 3.0

Быстро Просто Мощно

Display Port

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

H57M-USB3

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9. **Санкт-Петербург:** Компьютерный Мир (812)333-33-00, Кей (812)331-24-64, Рик Компьютерс (812)327-34-10. **Нижний Новгород:** Домашний компьютер (831)411-87-87. **Волгоград:** Player's CLUB (8443)23-02-00. **Краснодар:** Владос (861)210-10-01. **Казань:** Melt (843)264-25-84. Самара - Прагма (8462)701-701. **Воронеж:** Сани (4732)54-00-00. **Екатеринбург:** Трилайн (343) 378-70-70, Спэйс (343)371-36-90. **Уфа:** КЛАМАС (347)291-21-12.**Тюмень:** Арсенал+ (3452)46-47-74. **Челябинск:** Spark Computer (351)775-19-19. **Владивосток:** ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кью (4232)22-17-07. **Новосибирск:** Level (383)212-00-05; ГОТТИ (383)362-00-44; Техносити (383)212-53-53. **Красноярск:** СтарКом (391)249-11-11. **Томск:** Стек (3822)554-554. **Кемерово:** Компьютерные Системы (3842)588588. **Омск:** РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

Изображения могут быть изменены без специального уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным в адельцам. GIGABYTE не несет ответственность за нестабильность работы или повреждения процессора материнской платы и других компонентов при разгоне (оверклокинге).

www.gigabyte.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Горячие и мощные компоненты постепенно спускаются из дорогих конфигураций в более дешевые: видеокарты класса **Radeon HD 5770** теперь можно рекомендовать даже в компьютер категории «Дешево и сердито», а шестиядерный процессор **AMD Phenom II X6 1055T**, стоящий в районе 8000 рублей, — в машину таблицы «Смерть тормозам». Кроме того, продвинутые корпуса с отдельно подбираемыми блоками питания, бывшие раньше уделом лишь топовых конфигураций, также становятся стандартом. Хорошее железо определенно подбирается ближе к народу.

Основные изменения этого месяца:

- продолжаем держать курс на отказ от комплектных вентиляторов — долой BOX-решения, на рынке полно кулеров, которые охлаждают лучше, а стоят меньше;
- в первые шесть конфигураций определяем новые корпуса: **Thermaltake V9 VJ40001N2Z Black**, **Cooler Master Sileo 500** и **Zalman Z7 Black**;
- во всех категориях устанавливаем новые видеокарты на базе чипов **GeForce GTX 460** и **470**. Они должны понравиться тем, кому хотелось получить поддержку **DirectX 11**, **PhysX**, **CUDA** и **3D Vision** в одном флаконе, не отдавая за это счастье ощутимую часть своей зарплаты;
- систему из таблицы «Тебя я видел во сне» комплектуем памятью **Kingston KHX2133C9D3T1K2/4GX**, штатно работающей на частоте до 2133 МГц, и клавиатурой **Logitech G19** с большим количеством дополнительных клавиш и цветным ЖК-экраном, на котором можно воспроизводить даже ролики с YouTube;
- меняем мышь из набора **Logitech Revolution MX5500** на высокоточную геймерскую **Razer Mamba Wireless Laser Gaming Mouse**. Не пугайтесь слова «wireless» в названии: оно легко превращается в «wired» за счет идущего в комплекте двухметрового кабеля.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	45 990
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe 16x, SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x PS/2, 2x eSATA/USB Combo, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x IEEE 1394a, 2x LAN, аудио)	18 200
Память: 3x Kit 2x 2 Гб DDR3-2133 МГц Kingston PC3-17000 (KHX2133C9D3T1K2/4GX)	34 590
Видеокарты: 2x HIS Radeon HD 5970 2 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	51 600
Жесткий диск: OCZ OCZSSD2-1CLS500G 500 Гб (SATA 2, кэш 128 Мб)	55 600
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	9999
Оптический привод: Pioneer BDR-205BK (SATA, BD-ROM/R/RE, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	7600
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	14 700
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиши, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная)	5900
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Edifier S550 (5.1, 280 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	14 400
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
Со всеми наворотами:	**361 319**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	8260
Системная плата: ASUS Crosshair IV Formula (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/2000 до 16 Гб, 4x PCIe x16, 1x PCIe x4, 2x PCI, CrossFireX, 6x SATA Rev. 3, SATA 2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, PS/2, GbLAN, S/PDIF-out, eSATA, FireWire, аудио)	6990
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7160
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Zalman Z7 Black (ATX, 2x12 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4980
Системный блок:	33 440
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Acer GD245HQ bid (TFT, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, DVI, VGA, HDMI, 60-120 Гц, 3D Ready)	18 200
Системный блок и периферия:	59 990
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4040
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	70 360

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-660 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,33 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	8000
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (Socket LGA1156, Intel P55 Express, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 2x PS/2, 8x USB 2.0, S/PDIF-in, S/PDIF-out, COM, LPT, LAN, аудио)	3190
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 465 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	8900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Zalman Z7 Black (ATX, 2x12 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**32 010**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: ASUS 24T1E (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 20 000:1, D-sub, 2x HDMI, 2x SCART, S-Video, компонентный, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 7 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**56 630**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2400
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	3050
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	**65 880**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — AMD

ЦП: AMD Phenom II X2 555 (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	4200
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2270
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: ASUS Radeon HD 5770 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, VGA, DVI, HDMI)	5800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Sileo 500 (ATX, 500 Вт, 2x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, eSATA, аудио)	3010
Системный блок:	**19 430**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: Samsung SyncMaster 2233NW (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7500
Системный блок и периферия:	**29 370**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2340
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1360
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**34 970**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — intel

ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 2 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	4700
Системная плата: ASRock H55M-LE (Socket LGA1156, Intel H55 Express, 2x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 8 Гб, PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, LAN, VGA, DVI, аудио)	2570
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: Gainward GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 (PCIe 2.0 x16, VGA, DVI, HDMI)	4170
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Sileo 500 (ATX, 500 Вт, 2x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, eSATA, аудио)	3010
Системный блок:	**18 600**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**31 694**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2600
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI)	4720
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**40 914**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — AMD

ЦП: AMD Phenom II X2 555 (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	4200
Системная плата: ASRock M3A785GXH (Socket AM3, AMD 785G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 3x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, IDE, 6x SATA 2, eSATA, PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, аудио; инт. видео ATI Radeon HD 4200 128 Мб DDR3, DVI, VGA, HDMI)	3040
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7160
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Thermaltake V9 VJ40001N2Z Black (ATX, 2x12 см, 1x23 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**23 420**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
Системный блок и периферия:	**37 435**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	4060
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4040
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**47 435**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — intel

ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7300
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	2950
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: Gainward GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 (PCIe 2.0 x16, VGA, DVI, HDMI)	4170
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Thermaltake V9 VJ40001N2Z Black (ATX, 2x12 см, 1x23 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4870
Системный блок:	**25 340**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9350
Системный блок и периферия:	**41 300**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3100
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 465 1 Гб GDDR5 (PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	4730
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	**52 930**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Слышал, что существуют устройства для полировки поврежденных дисков! Правда ли это?

Правда, и самые популярные такие устройства — **SkipDr** и **DvdDr**, выпускаемые компанией **Digital Innovations**.

Как известно, обычный компакт-диск состоит как минимум из трех слоев: пластмассовая (поликарбонатная) основа, отражающий слой из металла (алюминия, золота, серебра) и защитный слой из прозрачного лака. Таким образом, неглубокие царапины легко сгладить шлифованием защитного слоя — что и делает SkipDr. Устройство было изобретено аж в 1995 году и до сих пор совершенствуется. Кому-то гаджет может показаться несерьезным, но на американском рынке он оказался более чем востребован, и его создатели Джо Борн и Коллин Андерсон стали миллионерами.

Работает полировщик так: на лицевую часть диска распыляют специальную жидкость, затем закрепляют его в держателе и включают питание. Одновременно начинают вращаться и сам диск, и основная часть устройства — абразивное колесо. Оно срезает очень тонкий слой материала, благодаря чему восстанавливать диски можно неоднократно (правда, после 50 восстановлений нужно заменить само абразивное колесо).

SkipDr и DvdDr можно заказать из США за $30-40 вместе с жидкостью-полиролью, однако производитель их в Россию не доставляет, и придется либо пользоваться альтернативными сервисами вроде **Shipito.com**, либо приобретать устройства у российского дистрибьютора Media-R-Us (**Media-r-us.com**) по цене от 1000 рублей.

Почему заявленный объем накопителей никогда не совпадает с фактическим?

Этот вопрос взволновал меня еще в школе, когда жесткий диск, на котором английским по белому было написано «40.0 Mb», в действительности оказался способен вместить лишь 37.

Дело в том, что в килобайте вовсе не 1000 байт, как принято считать, а целых 1024. Следовательно, в одном гигабайте — не 1 000 000 000 байт, а уже 1 073 741 824. Однако мы привыкли, что «мега» — это 10 в шестой степени, «гига» — 10 в девятой, и, чтобы не вносить путаницу и заодно завысить емкость носителя, принято делить количество байт не на 1 073 741 824, а ровно на один миллиард и полученное число считать емкостью в гигабайтах. В итоге эффективная емкость диска с маркировкой «80 Гб» будет 74,5 Гб, а с маркировкой «200 Гб» — 186,3 Гб. Чем дальше — тем больше емкости «теряется».

Впрочем, почти на каждой коробочке с жестким диском, если хорошо поискать, отыщется либо корректное указание емкости, либо надпись вроде «Gigabyte is considered 1,000,000,000 bytes» или «1 Гб = 1 миллиард байт; действительная емкость после форматирования меньше» — на случай претензий и судебных разбирательств.

Ну и пусть. Им — свои гигабайты, нам — свои!

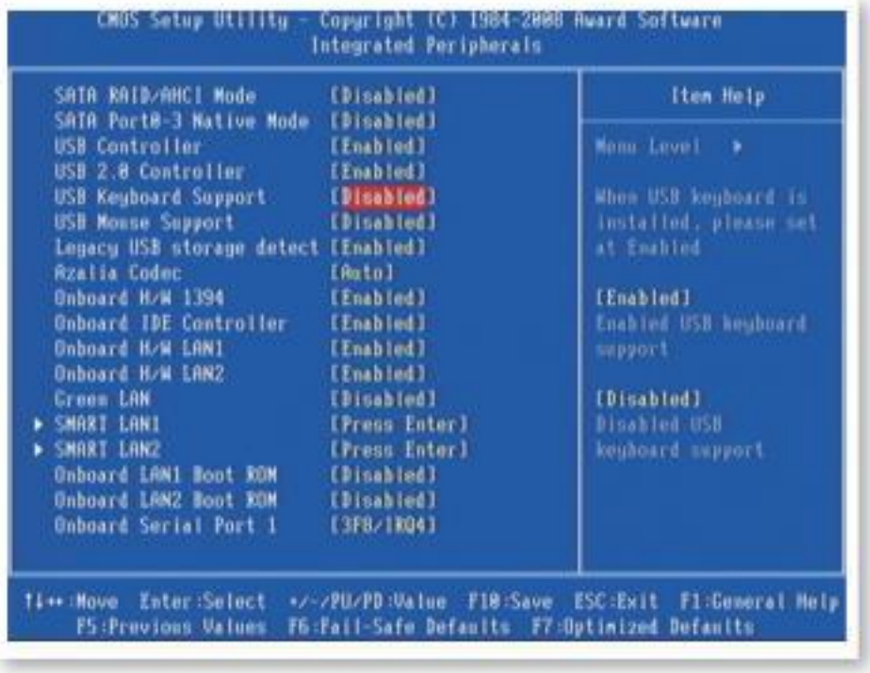
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

У меня установлены две операционные системы. При включении компьютера появляется экран, где нужно выбрать, какую из них загружать, но с помощью клавиатуры с USB-разъемом этого почему-то сделать нельзя — приходится подключать старую клавиатуру с разъемом PS/2. Можно ли сделать так, чтобы в этом окне работала USB-клавиатура?



Вопрос, казалось бы, тривиальный — и все-таки он ставит в тупик даже людей, работающих с компьютером не первый год. Более того, именно их эта проблема смущает в первую очередь — ведь раньше, с PS/2, никаких проблем не наблюдалось!

А дело вот в чем. В большинстве BIOS по умолчанию отключена поддержка USB-клавиатуры и USB-мыши на стадии загрузки системы. Некоторые загрузчики эмулируют такую поддержку самостоятельно, а вот некоторым требуется разрешение со стороны BIOS. Давайте такое разрешение выпишем!

При загрузке компьютера нажимайте Delete, F1 или другую клавишу, которой запускается System Setup в вашем случае, и ждите появления системы настроек. Нужная вам опция поддержки USB-клавиатуры, как правило, располагается в разделе Integrated Peripherals и называется USB Keyboard Support. Измените значение с disabled на enabled, сохраните настройки и перезагрузитесь.

Поддерживается ли технология NVIDIA 3D Vision в Windows XP?

Увы, **3D Vision**, о которой мы в последнее время немало пишем, официально не поддерживается компанией NVIDIA для запуска в **Windows XP**.

На русскоязычном сайте в ответе на соответствующий вопрос красуется фраза: «Сейчас система 3D Vision поддерживается только операционной системой Windows Vista. Поддержка других операционных систем возможна в будущем в зависимости от потребности». На форумах же специалисты NVIDIA пишут, что, к сожалению, Windows XP — старая система и реализовать поддержку технологии средствами этой ОС практически нереально.

Не слишком вдохновляюще, верно? Теоретически есть возможность наслаждаться 3D Vision из-под Windows XP с помощью OpenGL и профессиональной видеокарты **NVIDIA Quadro FX**, но мне трудно поверить, что кто-то согласится потратить на подобную блажь $3500.

Последнее время много говорят о технологии трехмерной печати. Что это? На чем вообще идет печать — на бумаге? Когда трехмерные принтеры появятся в каждом доме?

Способов трехмерной печати несколько, но все они похожи тем, что при печати происходит послойное наложение композиционного материала. Выбор этого материала сильно ограничен: это может быть плавкий порошок (например, керамический), фотополимеры, листовой материал... Печать ведется ни на чем: композиционный материал просто накладывается слой за слоем и склеивается. Лучше всего увидеть это собственными глазами — поищите на **YouTube** ролики, называющиеся так: «3D Systems — Selective Laser Sintering», «3D Systems — Stereolithography», «Процесс изготовления твердой модели на 3d принтере Z310».

Что касается всеобщей доступности. Уже сейчас в продаже есть принтеры компании **Desktop Factory**, стоят они $5000. Более функциональные, но и более дорогостоящие модели **DesignJet 3D** и **DesignJet Color 3D** от **HP** обойдутся в $17 500 и $22 500 соответственно. Корпоративные клиенты могут позволить себе такие игрушки уже сейчас, а модельерам-любителям стоит подождать 3-4 года. При нынешних темпах развития технологий цены на 3D-принтеры упадут к этому времени до $2000-3000. ■

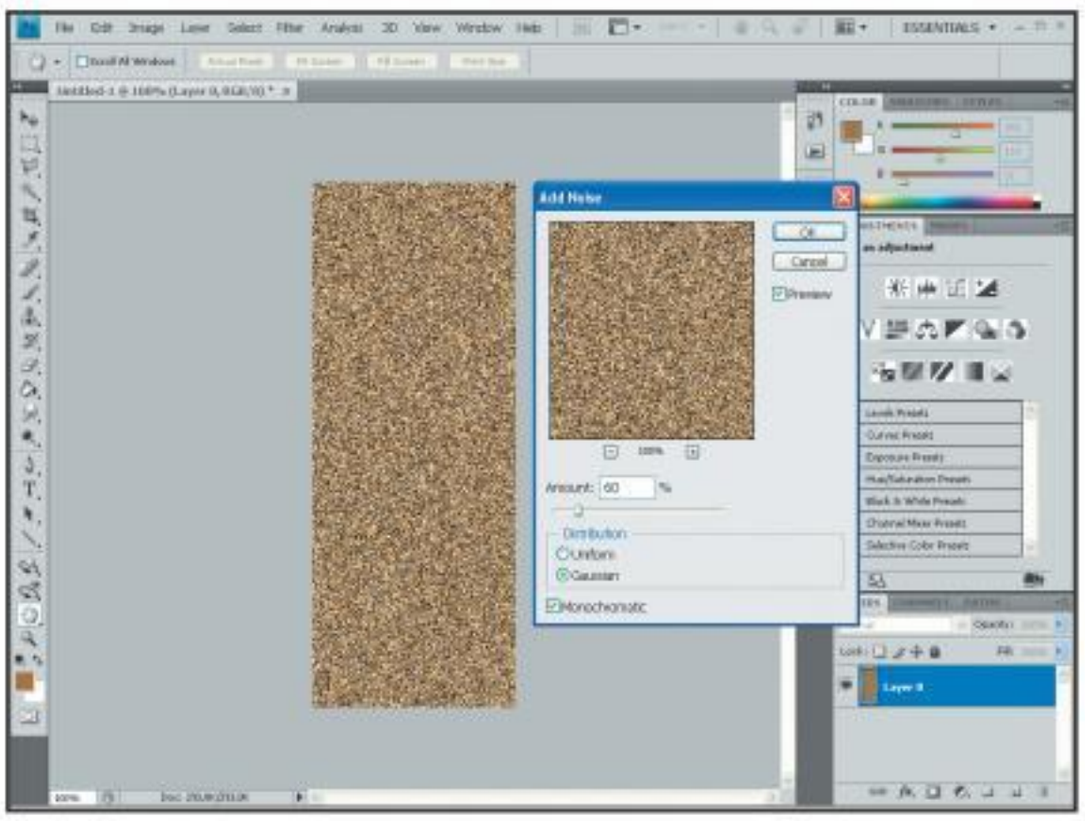
Три грани текстуры

СОЗДАНИЕ ТЕКСТУР В ADOBE PHOTOSHOP

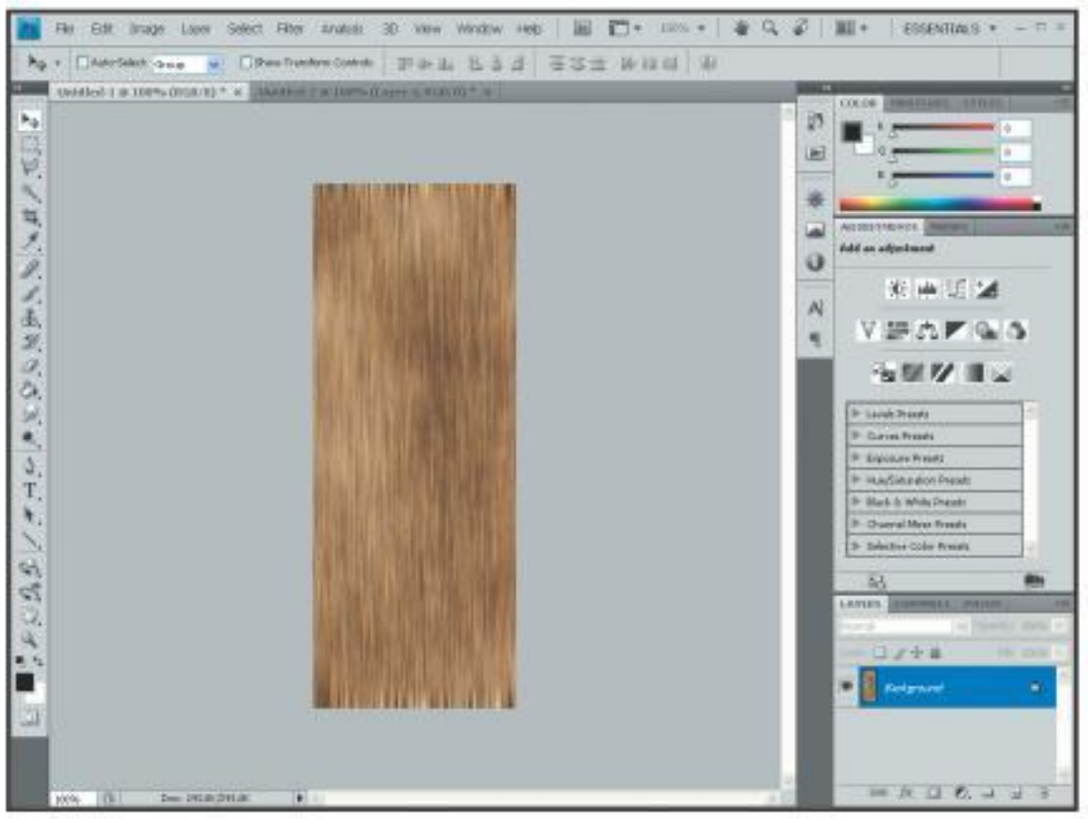
Один из самых частых вопросов, которые вы присылаете на игрострой-почту, касается создания текстур. Оно и понятно: самое простое, что можно сделать почти с любой игрой, — это поменять в ней текстуры. Сразу появляется ощущение, что ты сделал свою игру, хотя на самом деле всего лишь перерисовал несколько картинок. Одна проблема — сделать качественные текстуры не так-то просто.

Мы решили в одном материале рассмотреть главные принципы рисования новых текстур на трех примерах. Дерево, камуфляж, металл — данные поверхности создаются по различным принципам, освоив которые вы сможете создавать и другие типы поверхностей.

Кстати, если вы до сих пор ни разу не творили в «Фотошопе», то данный урок — прекрасный способ разобраться, как работает эта программа.



Применяем фильтр Noise к фоновому изображению.



А вот как стала выглядеть наша текстура под влиянием «облачного» фильтра.

ТЕКСТУРА ДЕРЕВА

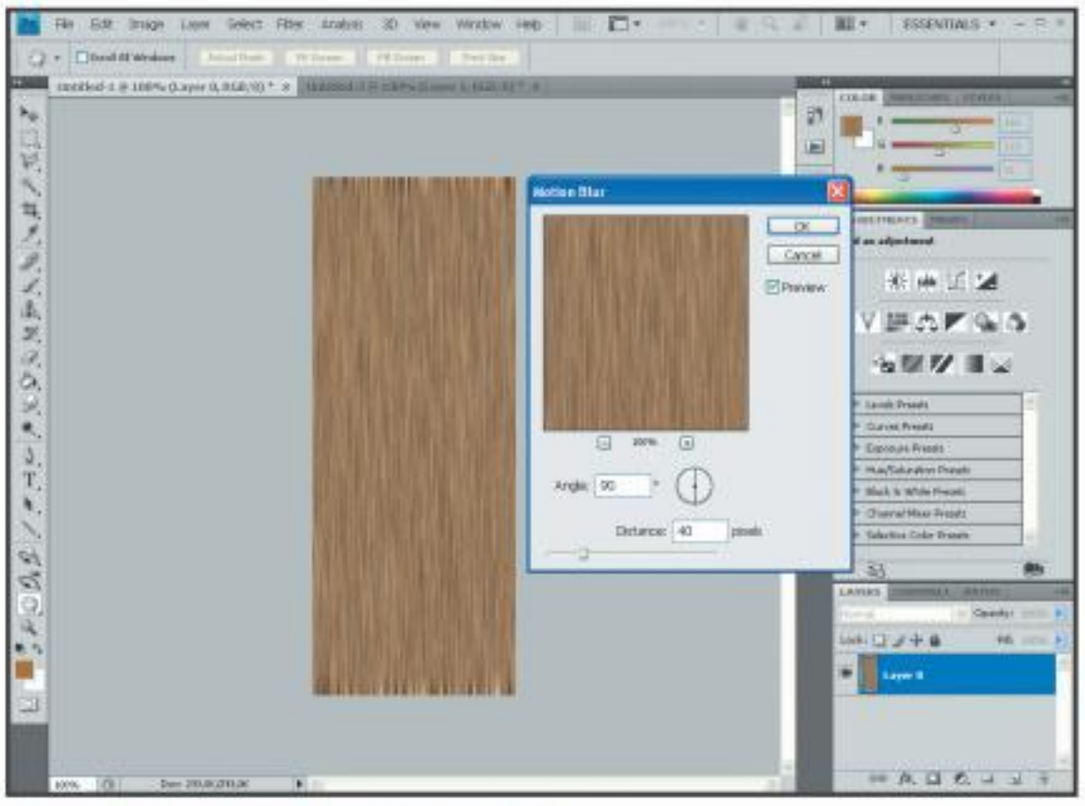
Запустите «Фотошоп», создайте новое изображение (**File\New**) размера **200x500** пикселей в цветовой схеме **RGB**. Используя стандартный инструмент **Paint Bucket** (клавиша **G**), залейте фоновый слой любым цветом, исходя из того, какого цвета дерево вы хотите получить в результате. Если это сосна — подойдут светло-желтые оттенки, а для дуба, например, характерны темные коричневые тона. Мы выбрали цвет **#a0771f**.

Далее выполните зашумление картинки. Для этого проделайте следующие действия. Выберите пункт меню **Filter\Noise\Add Noise**. Перед вами появится окно настройки параметров выбранного фильтра, значения которых подбираются экспериментальным путем и главным образом зависят от размера исходного документа. Определите уровень зашумления изображения, изменив значение атрибута **Amount**. Для «деревянной» текстуры настоятельно рекомендуем использовать значения в диапазоне от 40 до 60%. В поле **Distribution** (Распределение) выберите пункт **Gaussian** (По Гауссу). Чтобы применить фильтр только к тоновым элементам изображения, не меняя его цвета, отметьте галкой параметр **Monochromatic**.

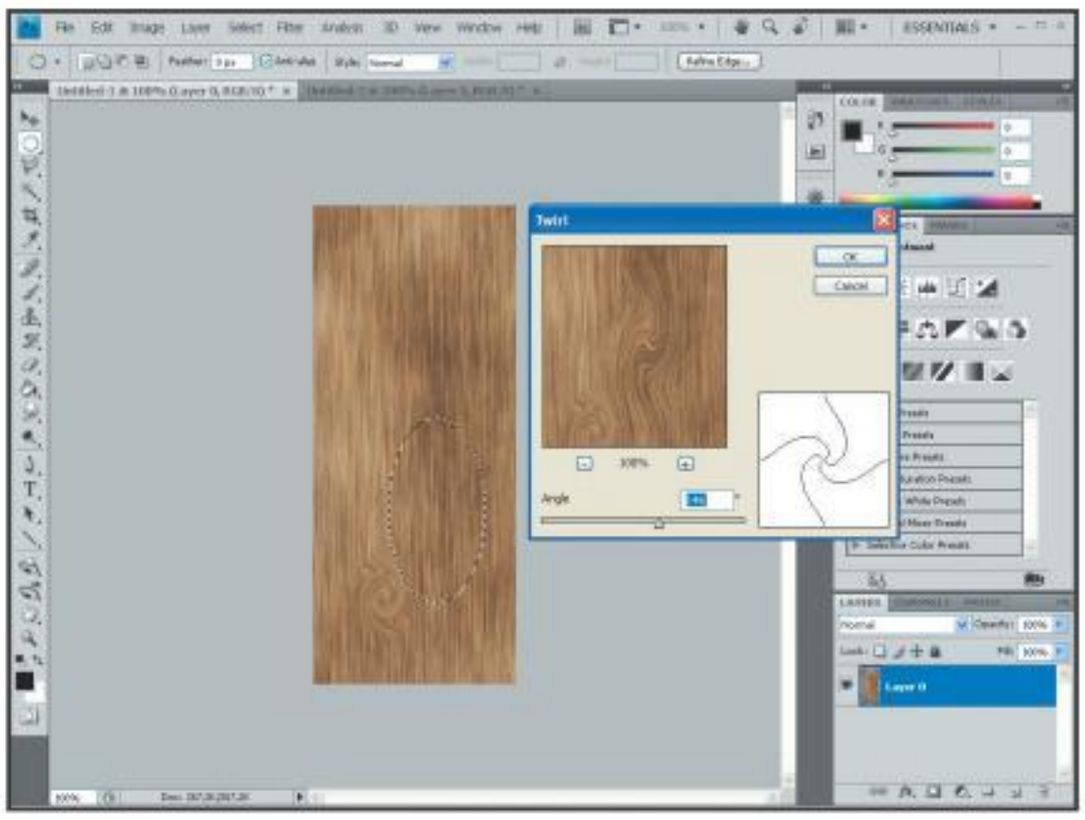
Теперь давайте преобразуем созданную поверхность в гладкую доску с помощью фильтра **Motion Blur**. Выполните команду **Filter\Blur\Motion Blur**. В появившемся окне присвойте параметру **Angle** (Угол) значение 90 с тем, чтобы древесные полосы (волокна) прошли вертикально. Значение характеристики **Distance** определите самостоятельно (в нашем случае — 40). Когда закончите, нажмите **OK**. Уже сейчас нетрудно заметить сходство получившейся картинки с настоящим деревом, но до полноценной текстуры еще далеко.

Следующий этап работы — придание изображению естественного, природного вида. Создайте новый слой командой **Layer\New Layer** (альтернатива — комбинация клавиш **Shift+Ctrl+N**). Удостоверьтесь в том, что у вас установлены основные цвета по умолчанию (клавиша **D**), то есть передний план — черный, а фон — белый. Примените к изображению фильтр **Clouds** (**Filter\Render\Clouds**). Затем перейдите во вкладку **Layers** на панели в правом нижнем углу «Фотошопа», щелкните правой кнопкой мыши по второму слою и выберите в контекстном меню команду **Blending Options**. В открывшемся окне выберите из выпадающего списка **Blend Mode** режим смешивания слоев **Soft Light**, задайте параметру **Opacity** любое значение от 50 до 100 (в зависимости от того, насколько четкую древесную структуру вы хотите получить) и нажмите OK. Объедините слои изображения командой **Layer\Flatten Image**.

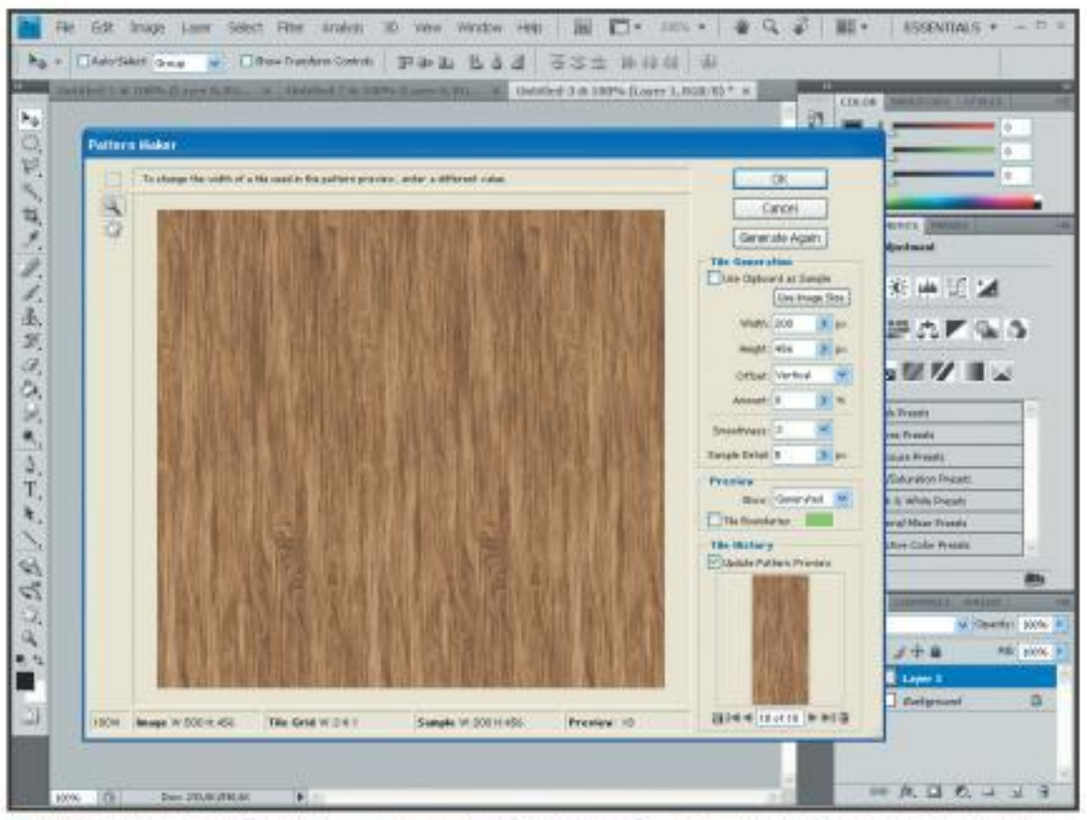
Нетрудно заметить, что после применения фильтра Motion Blur в верхней и нижней частях изображения появилось искажение. Для устранения дефекта активируйте инструмент Crop Tool (клавиша **C**), выделите ту часть картинки, где не наблюдается растяжение, и нажмите клавишу **Enter**.



Результат применения фильтра Motion Blur.



Работа с деталями — добавление сучков.



Pattern Maker в действии — создание бесшовной текстуры на базе полученного древесного арта.

Обозначим на арте места расположения сучков дерева. Вооружитесь инструментом **Elliptical Marquee Tool** (клавиша **M**), выделите небольшой участок изображения и примените фильтр **Wave** (**Filter\Distort\Wave**). В открывшемся окне установите параметру **Number of Generations** (он задает число источников волн) значение 15, далее жмите на кнопку **Randomize** до тех пор, пока не добьетесь желаемого результата. По аналогии вы можете добавить еще несколько сучков, используя фильтр **Twirl**. Чтобы повысить четкость изображения, воспользуйтесь фильтром **Sharpen**, который проживает в меню **Filter\Sharpen**.

Изготовим тайл (бесшовную текстуру) на основе полученного изображения. Выделите картинку и скопируйте ее в буфер обмена (**Ctrl+A**, **Ctrl+C**). Затем создайте новое изображение произвольного размера, скажем **500x200** пикселей, и вставьте в него арт из буфера. Выделите текстуру (для этого достаточно зажать клавишу **Ctrl** и щелкнуть левой кнопкой мыши по слою с картинкой) и примените к ней фильтр **Pattern Maker** из меню **Filter** (**Alt+Shift+Ctrl+X**). В окне настроек инструмента обязательно присвойте параметру **Offset** (Смещение) из секции **Tile Generation** значение **Vertical**. Остальные характеристики настраиваются методом проб и ошибок.

ТЕКСТУРА КАМУФЛЯЖА

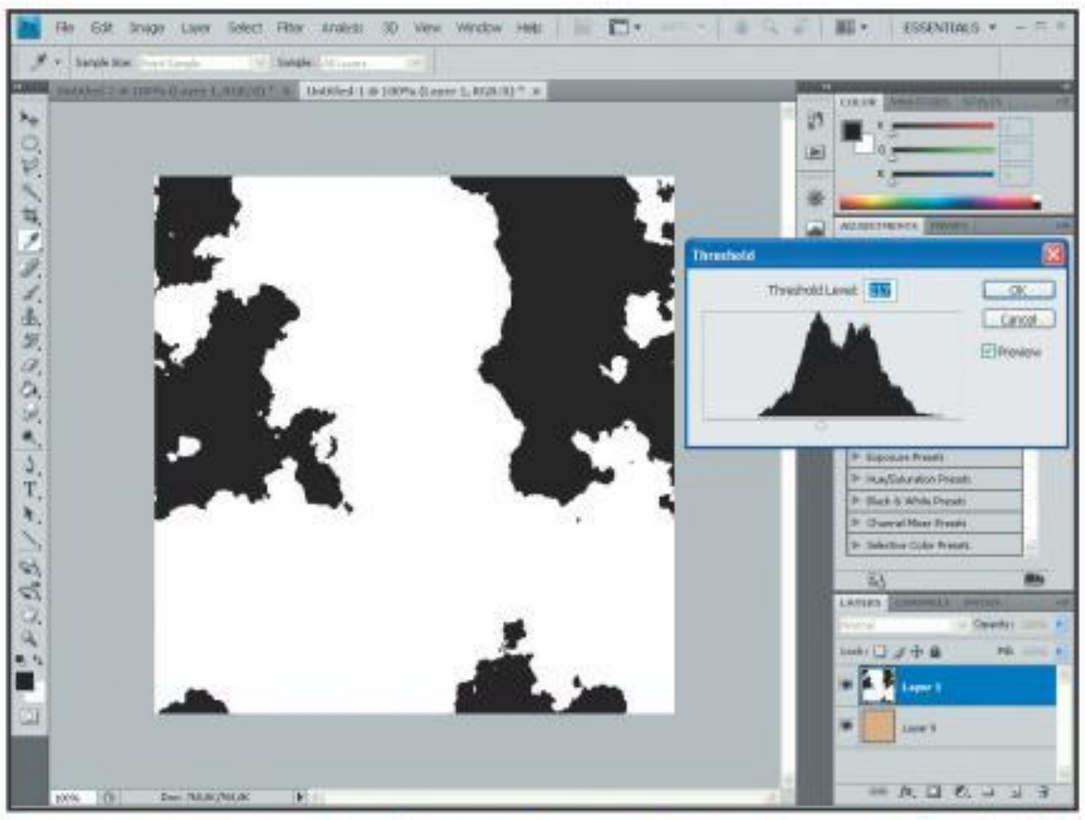
Создайте новое изображение любого размера и залейте фоновый слой любым светлым цветом (он будет основным) — например, #574d32.

Чтобы добавить на картинку камуфляжные пятна, сделайте следующее. Создайте новый слой командой **Layer\New Layer** (комбинация горячих клавиш **Shift+Ctrl+N**). Нажмите клавишу **D** на клавиатуре, чтобы воспользоваться цветовыми параметрами, установленными по умолчанию разработчиками. Примените к заготовке фильтр **Clouds** (**Filter\Render\Clouds**). Затем выберите пункт меню **Image\Adjustments\ Threshold** и повысьте контрастность, изменяя параметр **Threshold Level**. Выделите области черного цвета с помощью инструмента **Magic Wand Tool** (клавиша **W**). Выполните команду **Select\Modify\Smooth** для смягчения краев выделения, а следом за ней — **Select\Modify\Expand**, чтобы слегка увеличить радиус выделения.

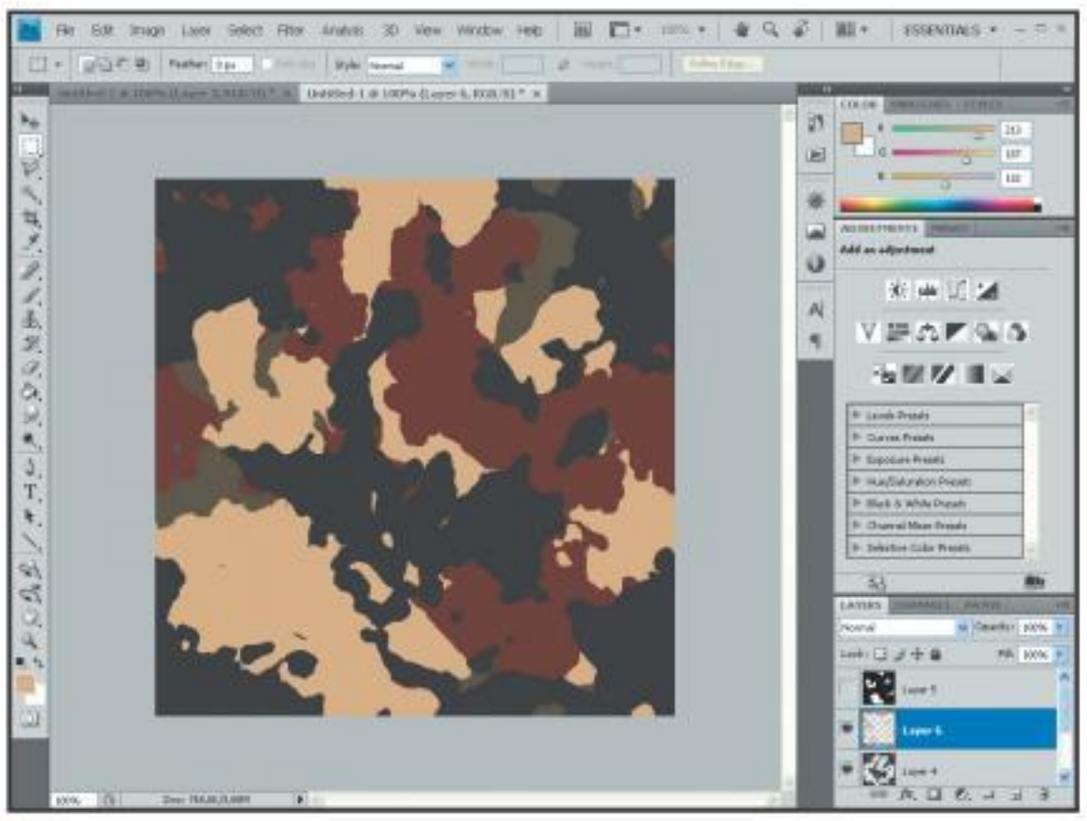
Отключите слой с облаками. Для этого на панели в правом нижнем углу редактора переместитесь во вкладку **Layers** и щелкните левой кнопкой мыши по иконке глаза напротив нужного слоя. Затем сделайте активным основной слой, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Последний штрих — выберите инструмент **Paint Bucket** (клавиша **G**) и залейте выделенные участки темно-коричневым цветом.

Чтобы усложнить камуфляж, повторите еще несколько раз все операции, начиная с создания нового слоя и применения фильтра Clouds и заканчивая заливкой выделенных участков цветом, характерным для маскировочных пятен.

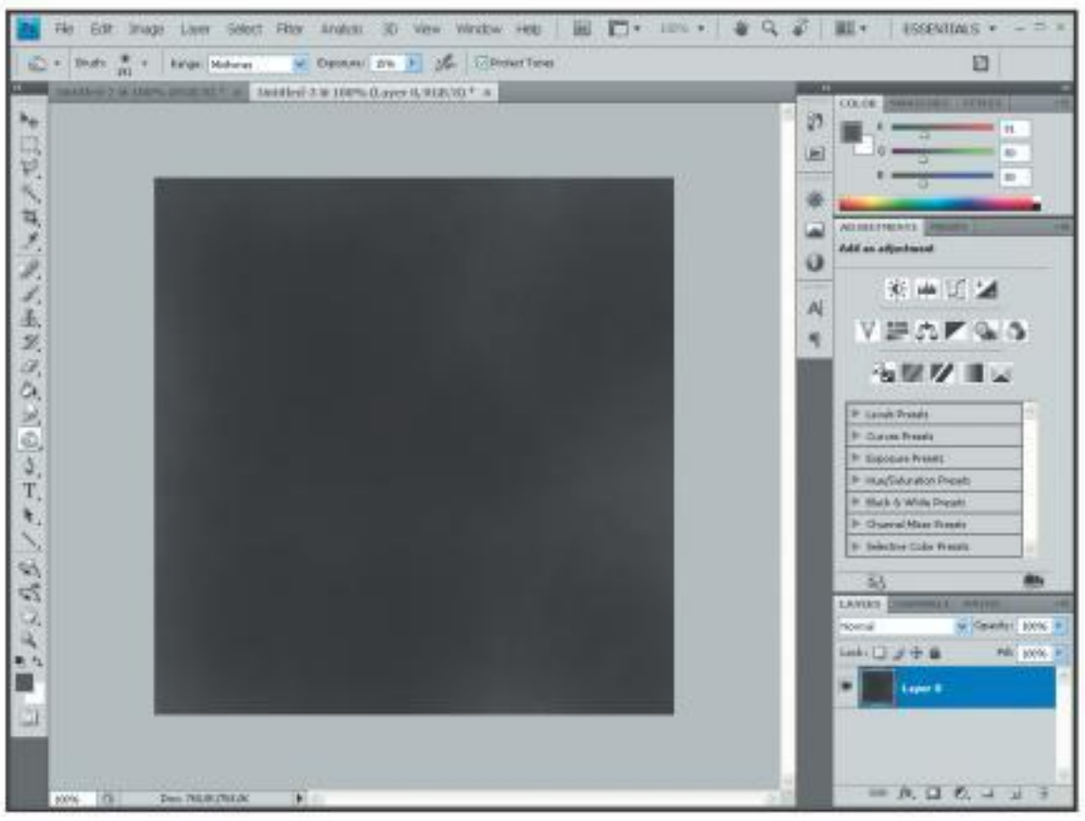
Изображение, полученное путем однократного применения фильтра Clouds и закрашивания черных областей темно-коричневым цветом.



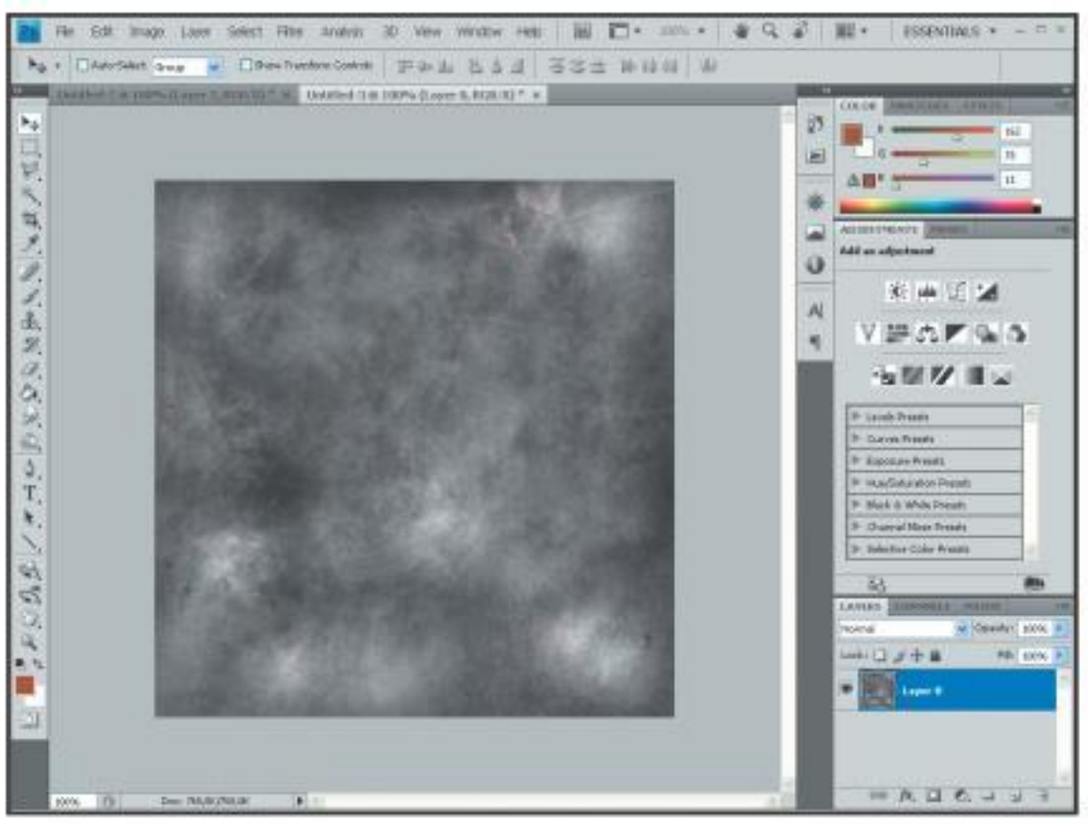
Повышаем контрастность изображения, изменяя значение параметра Threshold Level инструмента Threshold.



Текстура камуфляжа, финальная версия



Затемненное изображение, полученное с помощью инструмента Burn Tool.



Осветлитель Dodge Tool творит чудеса.

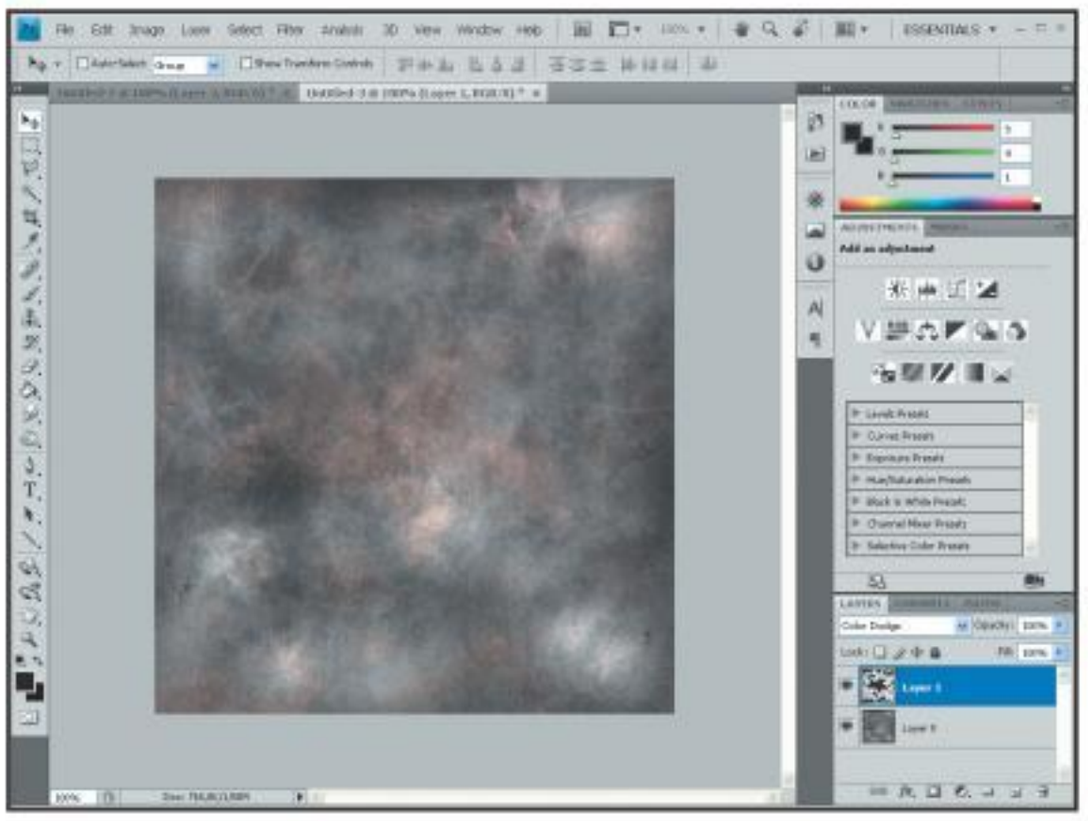
ТЕКСТУРА РЖАВОГО МЕТАЛЛА

Создайте новое квадратное изображение в формате RGB размера 256x256 пикселей с прозрачным фоном. Используя инструмент **Paint Bucket**, залейте фоновый слой цветом **#595757** (основной цвет будущего металла). Затем на панели инструментов в левой части экрана выберите инструмент **Burn Tool** (с его помощью изменяется яркость пикселей в сторону уменьшения) (клавиша **O**) и затемните некоторые фрагменты изображения.

Далее активируйте инструмент **Dodge Tool** (Осветлитель; клавиша **O**) и на панели инструментов в верхней части экрана выберите из выпадающего списка **Range** пункт **Highlights**, а параметру **Exposure** задайте значение 15%. Осветлите некоторые области изображения — получится почти законченная текстура металла.

Остается добавить ржавчину. Первым делом на панели инструментов в левой части программы назначьте переднему плану оранжево-красный цвет (цвет ржавчины), а фону — черный. Создайте новый слой (**Ctrl+Shift+N**) и примените к нему сначала один раз фильтр **Filter\Render\Clouds**, а затем три раза фильтр **Difference Clouds**.

Теперь нужно избавиться от черного цвета, чтобы осталась одна только ржавчина. Выполните команду **Select\Color Range**, щелкните левой кнопкой мыши по черной области и нажмите OK. Затем удалите выделенную область. Наконец, на панели **Layers** в правом нижнем углу «Фотошопа» смените стандартный режим наложения слоя (**Normal**) на **Color Dodge** и задайте параметру **Opacity** (Прозрачность) значение 50.



Готовая текстура ржавого металла.

Последнее, что нужно сделать, — добавить шум к слою с ржавчиной. Для этого выберите пункт меню **Filter\Noise\Add Noise** и в появившемся окне присвойте параметру Amount значение в диапазоне от 10 до 20%, а также поставьте метки напротив пунктов **Gaussian** (По Гауссу) и **Monochromatic**.

Коротко о важном

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ, ЧТО ПРОИЗОШЛО С ИГРОСТРОЙ-ПРОГРАММАМИ ЗА ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ

■ **Autodesk** запустила «облачный» сервис **Project Photofly** (***labs.autodesk.com/technologies/photofly/***), который умеет создавать полноценные 3D-модели на основе цифровых фотографий. Чтобы опробовать это чудо самостоятельно, достаточно зайти на сайт.

■ Вышла обновленная (3.4) версия конструктора 2D-игр **Visionaire Studio** (***www.visionaire-studio.net***). Если вы вдруг не в курсе, то это программа, в которой почти без всякого знания программирования можно сделать несложный платформер или даже RPG. Улучшен интерфейс, повышена производительность и добавлено несколько новых функций. Отличный повод попробовать себя на игростройпоприще.

■ Состоялся релиз 2.53 бета версии бесплатного пакета 3D-моделирования **Blender** (***www.blen der.org***). Изменениям и улучшениям подверглись практически все элементы программы — пользовательский интерфейс, инструменты для моделирования и текстурирования объектов, анимационная система, рендер-движок и многоемногое другое.

■ Отличная новость для всех трехмерщиков (особенно для начинающих). Популярный оптимизатор 3D-моделей **VizUp** (***www.vizup.com***) эволюционировал до версии 3.7. Разработчики довели до ума алгоритм обработки границ текстур и их сохранения, улучшили модули для импорта объектов форматов **OBJ** и **STL** и внесли еще ряд мелких изменений.

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

ПИСЬМО НОМЕРА
МЕЖВИДОВАЯ БОРЬБА

Привет. Почитал в прошлом номере статью про мультиплеер Medal of Honor, там постоянно проводятся сравнения с Bad Company 2 и Modern Warfare 2. Но некоторые моменты мне остались непонятны, потому что я, к своему стыду, не играл ни в одну из этих игр. Но сейчас я как раз выбираю себе онлайновый экшен и никак не могу решить, остановиться мне на BC2, MW2 или подождать MoH. Покупать все сразу просто нет ни денег, ни желания, а на пиратских версиях в онлайне не поиграешь. Не могли бы вы кратко описать основные особенности этих игр. Думаю, не мне одному будет полезно все это узнать. — Тимур Баранин (Санкт-Петербург)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Ну почему же нельзя? Очень даже можно. Давайте сравним эти три игры по трем основным характеристикам: устройству уровней, динамике геймплея и принципам работы оружия.

Территория

Modern Warfare 2
Действие происходит в основном на камерных уровнях. Много построек, мало открытых пространств. Игрок перемещается по импровизированным коридорам из ящиков, стен домов и т.п.

Bad Company 2
Большие карты, на которых можно осуществлять масштабные военные операции. Здесь есть где развернуться не только обычным солдатам, но и технике.

Medal of Honor
Попытка убить двух зайцев сразу и, как следствие, разделение геймплея на две составляющие: локальные стычки на улицах города и масштабные операции по захвату территорий.

Перемещение

Modern Warfare 2
Очень быстрое перемещение, особенно если использовать специальные перки. Одна из тактик игры — вы постоянно бегаете на огромной скорости и по пути отстреливаете более медленных соперников. Можно приседать и ложиться, становясь менее заметным для противника.

Bad Company 2
Перемещение довольно медленное. Класса «бегунков» нет. Во время бега отключается возможность стрейфиться и стрелять. Положения лежа в игре нет; можно приседать, но, чтобы оставаться в этом положении, надо постоянно удерживать нажатой кнопку на клавиатуре или мышке.

Medal of Honor
Система перемещения почти полностью копирует Bad Company 2, с той лишь разницей, что бегает персонаж немного быстрее, прицеливается после бега тоже чуть более шустро. Лежать и перемещаться по-пластунски нельзя, для приседания нужно удерживать клавишу.

Оружие

Modern Warfare 2
Чтобы убить врага, зачастую достаточно всего нескольких попаданий (из снайперки достаточно одного). Сами попадания четко акцентированы визуально и звуком: вы отчетливо (даже на дальней дистанции) ощущаете, когда пуля достигает цели, а когда уходит в молоко. Убийство врага обозначается числом заработанных очков на экране.

Bad Company 2
Попадания во врага не акцентированы, на дальней дистанции почти невозможно понять, попали вы или нет. Само оружие довольно слабое — чтобы убить врага, иногда нужно всадить в него целый рожок патронов. Убийство врага обозначается лишь небольшой надписью: «Игрок такой-то убил персонажа такого-то».

Medal of Honor
Оружие сильнее, чем в BC2, но слабее, чем в MW2. Попадания акцентированы на малых и средних дистанциях, на дальних ощущаются довольно слабо. Кучность боя даже у скорострельного оружия довольно высокая, что позволяет стрелять из пулеметов на довольно большие расстояния. Убийство врага подсвечивается числом.

Ваулятбой на сочинской рекламе. Фотографию прислала Ирина Тарабрина.

ПИСЬМО №1
ЭЛЕКТРОННОЕ КНИГОЧТЕНИЕ

Недавно ехал в метро по серой ветке и увидел девушку, до боли похожую на Свету, которая читала электронную книгу. Подойти не решился, потом уже дома порылся по интернету и понял, что «якобы Света» читала PocketBook 360. Вот мне и интересно узнать, была ли это на самом деле Света, а главное — насколько это вообще удобно читать с е-читалок и как вы в редакции относитесь к подобного рода устройствам? — Алексей Юрчев

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Сложно сказать, Алексей, была «якобы Света» мной или нет, но одно могу сказать точно — по серой ветке мет-

Пластиковый Пирамидоголовый. Владислав Толкачев (Курск)

ро я езжу регулярно и PocketBook 360 в вагоне почти так же регулярно почитываю (если что, он у меня беленький). Что же касается использования читалок на E-ink, то это довольно удобно. Сначала, правда, придется денек, а может быть, и недельку-другую попривыкать — бумагу держать в руках и считывать с нее информацию все же несколько приятней. Зато потом не придется загромождать квартиру тоннами книг, которые читаются один раз, потом ставятся на полочку, потому что выбросить жалко.

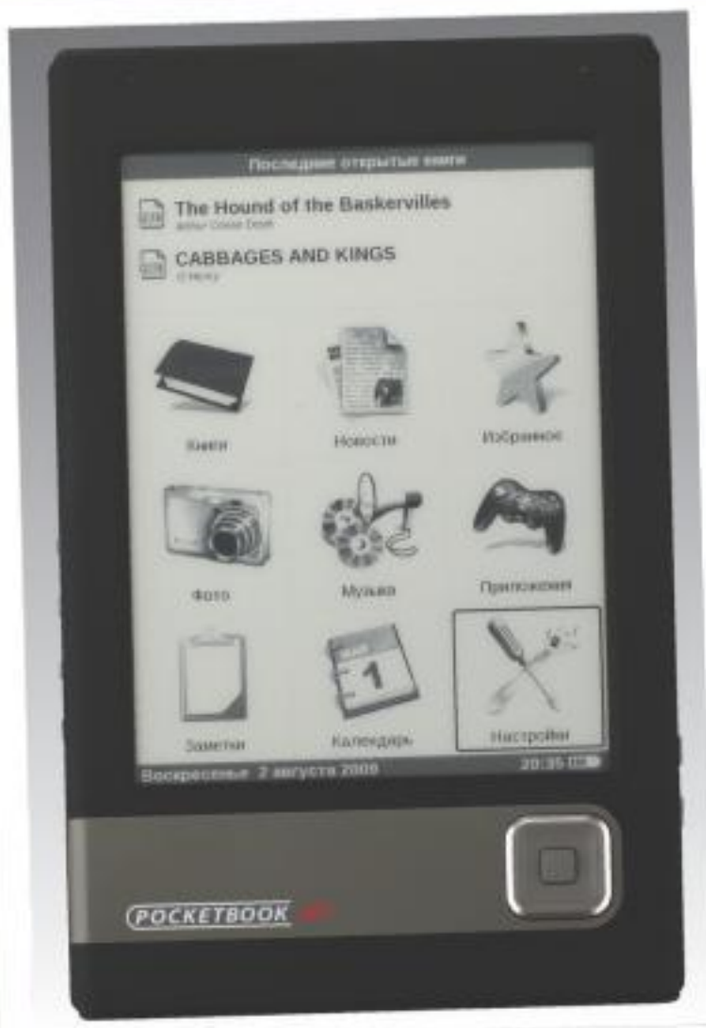
Есть, правда, и минусы. В основном правового характера. Большинство людей предпочитают скачивать пиратские версии электронных книг. Но даже если вы собираетесь их покупать, как это делаю я, то никто не гарантирует, что деньги дойдут до автора или официального издателя. В Сети множество пиратских магазинов, которые маскируются под легальные, но денежки отправляются прямиком в карман к ушлым дельцам.

Еще один нюанс — с е-книг очень неудобно читать книги с большим числом важных иллюстраций и справочники, где нужно постоянно листать страницы, возвращаться к уже прочитанному. Цветные «электрочиталки» пока не производятся, да и листается E-ink медленно.

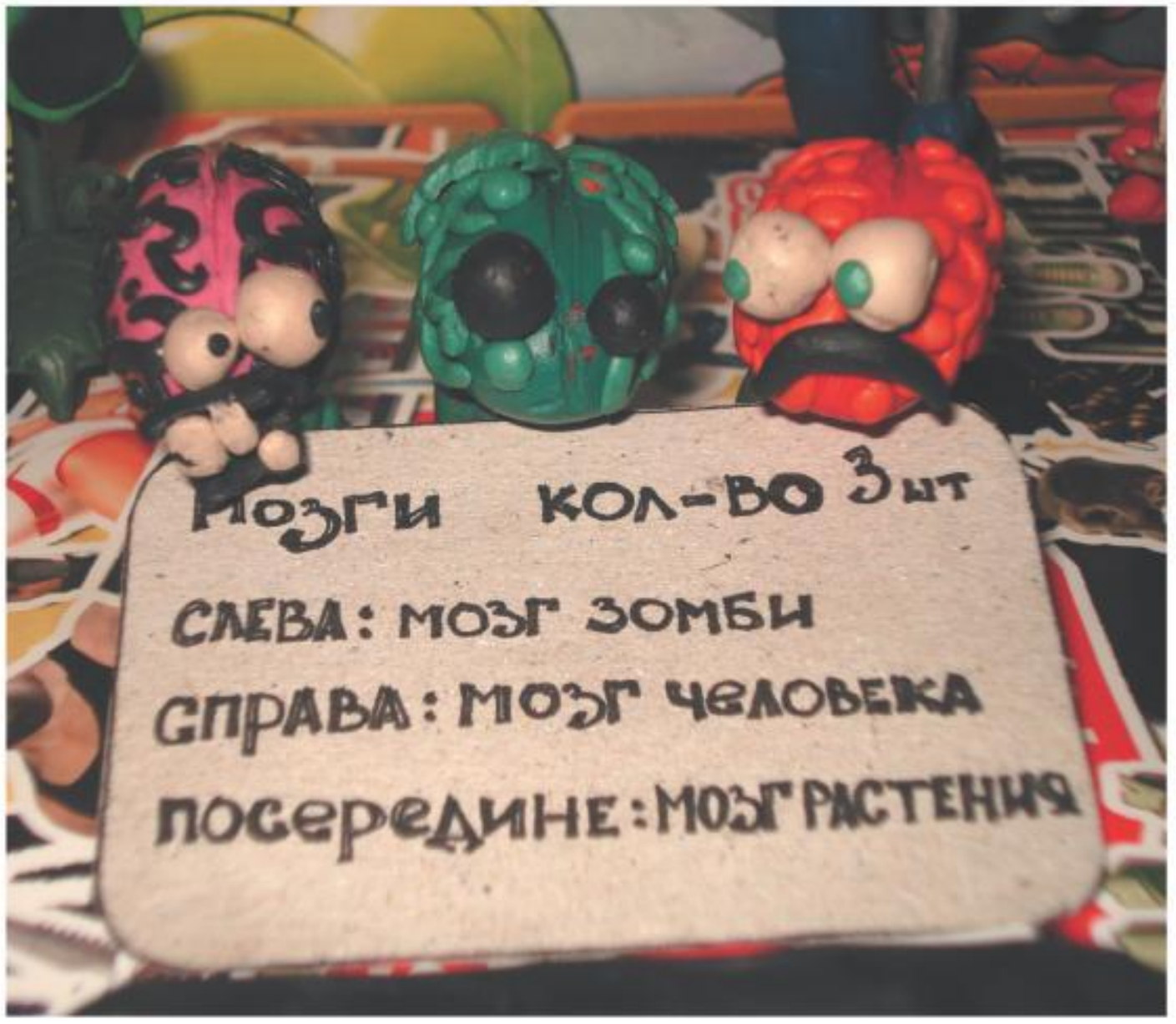
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Помня про все, что сказала Света, важно не забывать, что ощущений от настоящей, хорошо изданной книги все равно ничто не заменит. Ни е-читалки, ни iPad. Я нисколько не сомневаюсь, что в будущем бумажные книги почти полностью исчезнут с прилавков, сохранив жизнь миллионам гектаров леса... Но раритетные подарочные издания обязательно останутся. Вот и будет у каждого книгомана дома лежать какое-нибудь хитрое электронное устройство, вмещающее в себя библиотеку им. Ленина, а рядом на полочке стоять несколько шикарно изданных бумажных книг.

НАШ ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — отличная электронная книга PocketBook 301 Plus. Шестидюймовый экран с разрешением 800x600, 64 Мб оперативной памяти, 512 Мб флэш-памяти, аудиовыход, поддерживаемый форматы книг — FB2, TXT, PDF, DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC, TCR. Поддерживаемой аудио — MP3, изображения — JPEG, BMP, PNG, TIFF. Вес устройства — 174 г.



ПИСЬМО №2
С НАДРЫВОМ В ГОЛОСЕ

Как только покупаю журнал, первым делом смотрю «Видеоманию» и только потом начинаю листать страницы. И вот какую вещь я заметил. Новости и большая часть других роликов озвучены актерами, и по их голосу кажется, что они читают по бумажке. А вот когда смотришь раздел «На прилавках» и об играх рассказывают редакторы, то создается ощущение, что они не читают заранее написанный текст, а импровизируют. И запинаются, и экают, и мысль иногда теряют. Я вовсе не ругаю, мне такие ролики кажутся даже более естественными, хотя и выглядят... ну, не знаю, менее профессионально, что ли. Но хотелось бы узнать, а как оно на самом деле? Может, просто редакторы у вас читать с бумажки не умеют или тексты им пишет кто-то не слишком одаренный? — Дмитрий Киселев

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Умеют ли редакторы читать с бумажки — мы, если честно, за все годы существования «Видеомании» так и не узнали. «Особое мнение» и «На прилавках» изначально задумались как рубрики живого общения, где сотрудники редакции, прошедшие новые игры, своими словами в режиме импровизации рассказывают о своих ощущениях. Да, местами получается коряво, да, если читать написанное — получится намного стройнее и стилистически правильнее.

Но из рассказа исчезнет накал, живые эмоции, пропадет мимика (да, человек, читающий по бумажке, не способен отображать на лице весь спектр эмоций). Так что живое интервью — это сознательный шаг. Я бы сказал, что в такого рода роликах то, как люди рассказывают об играх, едва ли не важнее того, что именно они говорят. Посмотрите, например, на Олега Ставицкого: я вот не знаю больше ни одного человека, который бы рассказывал об играх настолько эмоционально и весело.

Насчет «профессионально/непрофессионально» скажу лишь одно: профессионально — это когда смотреть интересно. И я сомневаюсь, что кому-то будет интересно смотреть на редакторов, которые читают текст с бумажки.

А вот новостной или дайджест-формат, наоборот, подразумевает довольно монотонное зачитывание грамотно написанного текста. Так что для новостей специально обученный человек пишет осмысленные тексты.

ПИСЬМО №3
СООТНОШЕНИЕ СТОРОН

Привет, Светлана и Стариом. Меня давно мучает вопрос, на который я до сих пор не нашел ответа. Вот существуют мониторы различных форматов — 4:3, 16:10, 16:9. У них разное соотношение сторон и, соответственно, разрешение. О том, как в этих форматах ведет себя видео, — более-менее понятно, но вот что происходит с играми? Был у меня старенький мониторчик девятнашка (соотношение сторон 4:3), теперь я купил новый большой, у него соотношение сторон 16:9. И изображение в играх явно изменилось, я вижу на экране куда больше игрового пространства, чем было раньше. Я что-то не пойму, получается, что играющие за мониторами с соотношением сторон 16:9 получают какое-то преимущество? Что-то не верится. — Стас Ворский (Санкт-Петербург)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Отчего же не может? Очень даже может. Чаще всего при изменении соотношения сторон вертикальный угол (т.е. высота картинки), отображаемый в играх, не изменяется, а вот горизонтальный — расширяется. Иными словами, если вы играете на мониторе 4:3, то видите перед собой более узкую картинку, чем ваш оппонент, играющий на 16:9 (самый широкий угол) или 16:10 (угол чуть-чуть поменьше). Разумеется, это дает определенные игровые преимущества: скажем, подбегающего сбоку врага на мониторе 16:10 вы увидите значительно раньше, чем на 4:3.

Неравенство? Дискриминация? Да, есть такое дело. Но иначе этот вопрос было решить сложно. Никто ведь не хочет, чтобы картинка у него на экране обрезалась сверху или снизу, поэтому разработчики вынуждены идти на хитрости и подстраиваться под разные разрешения и форматы.

Куда интересней обстоит дело с запуском старых игр, разработанных под формат 4:3, на современных мониторах. Тут варианта два — либо искусственно выставлять разрешение под 4:3 и мириться с черными полями. Либо ставить родное для современных мониторов разрешение и... картинка будет растянута по горизонтали, а все лишнее по вертикали будет отрезано. В этом случае приятней играть, конечно, на мониторах с соотношением сторон 16:10 — они «спиливают» сверху и снизу чуть меньше.

Если хотите поглубже прокопать тему, то вам прямая дорога на сайт ***www.widescreengamingforum.com***, который как раз посвящен тому, как ведут себя разные игры на различных мониторах. Есть несколько очень необычных вариантов — некоторые игры даже умудряются искажать картинку при выборе «непривычного» разрешения.

Растения и...

...их злейшие враги — зомби. Ленкой занимались Сергей Syberiy Гарабинский и Владимир Old Lapa Чевардин (Сыктывкар).

CROSS FIRE

MERCENARY FORCES CORPORATION

2010	Сентябрь September						
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
36			1	2	3	4	5
37	6	7	8	9	10	11	12
38	13	14	15	16	17	18	19
39	20	21	22	23	24	25	26
40	27	28	29	30			

ИГРОМАНИЯ

Издатели Mail.Ru, Neowiz Games **Разработчик** Smilegate

LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE

2010 Сентябрь September

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
36			1	2	3	4	5
37	6	7	8	9	10	11	12
38	13	14	15	16	17	18	19
39	20	21	22	23	24	25	26
40	27	28	29	30			

Издатель Innova **Разработчик** NCsoft *l2.ru*

ИГРОМАНИЯ

ПИСЬМО №4
ПЛАГ И АТ?

Здравствуй, уважаемая «Игромания» и «Видеомания». Я давно читаю ваш журнал, где-то с 2006 года, но вот написать письмо решил только сейчас. Во всем многообразии игр и фильмов можно заметить некую схожесть. Начиная с костюмов персонажей — например, модифицированные солдаты из фильма «Бросок кобры» одеваются и носят практически такие же маски, как и два главных героя игры Army of Two (картинка 1).
А вот обложки фильма «Короли улиц» и The Club вообще похожи как две капли воды (картинка 2), также как и обложка фильма «Бесславные ублюдки» и игры Unreal Tournament 3 (картинка 3). Ну и напоследок: кадры из фильма «Железный человек» и ролик из StarCraft 2 вызывают чувство сильнейшего дежавю (картинка 4).
И вот в чем заключается собственно вопрос: зачем это делается? Является ли это скрытой рекламой, как одинаковый шрифт в названиях фильма «Человек-паук 3» и игровой консоли PlayStation 3 (картинка 5), или же талантливых художников не так много и идеи они воруют друг у друга, ну или это всего лишь паранойя и тут нет никакой схожести? — Павел Николаевич Комендант (Апшеронск)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Говорить о плагиате в данном случае, думаю, некорректно. А вот некое «творческое заимствование» кое-где вполне могло быть. Это не значит, что художник, кинорежиссер или сценарист своровал чужую идею, — он просто подсмотрел, как кто-то хорошо реализовал какую-то концепцию, и спикировал на нее немного с другого ракурса.

Ничего хорошего во всем этом нет: хотелось бы видеть свежие оригинальные идеи, фантазию, новые стилистические приемы... С другой стороны — не так много людей углядит сходство.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Ну да... случайные заимствования. Особенно в случае с «Человеком-пауком» и плойкой. Columbia Pictures, видимо, тоже совершенно случайно одна из ложноножек Sony Corporation. А вот схожесть UT 3 и «Бесславных ублюдков» мне кажется надуманной — кроме композиции и одного из цветов, эти изображения ничего не объединяет. С тем же успехом можно накопать еще несколько десятков плакатов и постеров — и они тоже будут выглядеть похоже.

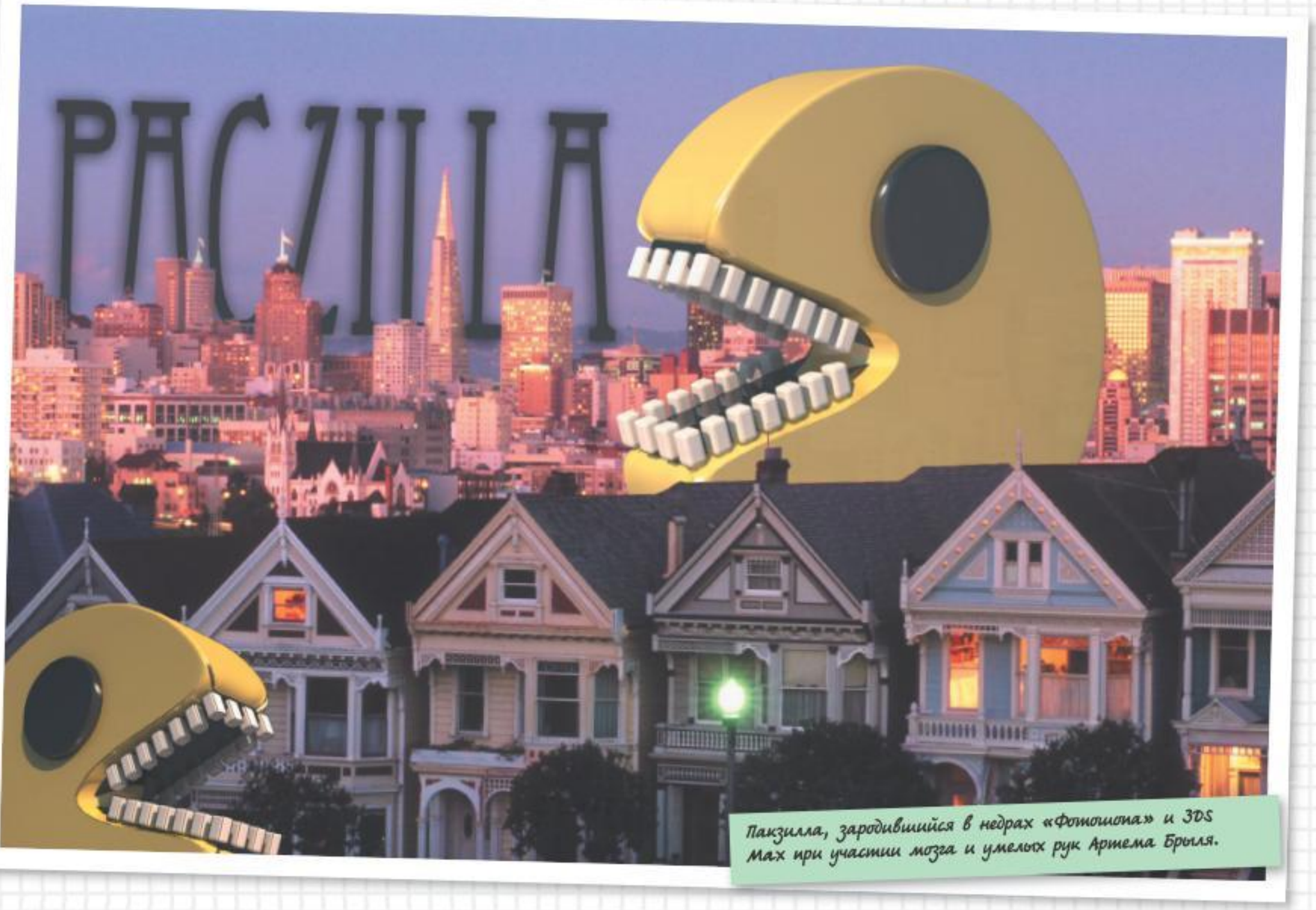
Никаких проблем в приведенных аналогиях я лично не вижу: если какая-то идея качественно переосмыслена, то зачем пытаться найти в ней плагиат и воровство? Куда интересней не похожесть, а прямое копирование, которое в игрострое тоже встречается. Вспомните, например, скандал, разразившийся после релиза «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля». Игроки очень быстро углядели, что в игре используются текстуры, практически идентичные текстурам из Half-Life 2 и Doom 3. Рунет повопил несколько дней, а затем выяснилось, что текстуры не ворованные, просто взяты девелоперами из платных артпаков.

Куда задорней смотрелась ситуация с ролевой игрой Limbo of the Lost. В ней обнаружились целые куски уровней из Oblivion (текстуры, кстати, не перерисовывались, а были выдраны с мясом).

И такие «мелкие казусы» случаются регулярно. Так что просто похожие арты за плагиат уже давно никто не считает — есть прецеденты посерьезней. ■

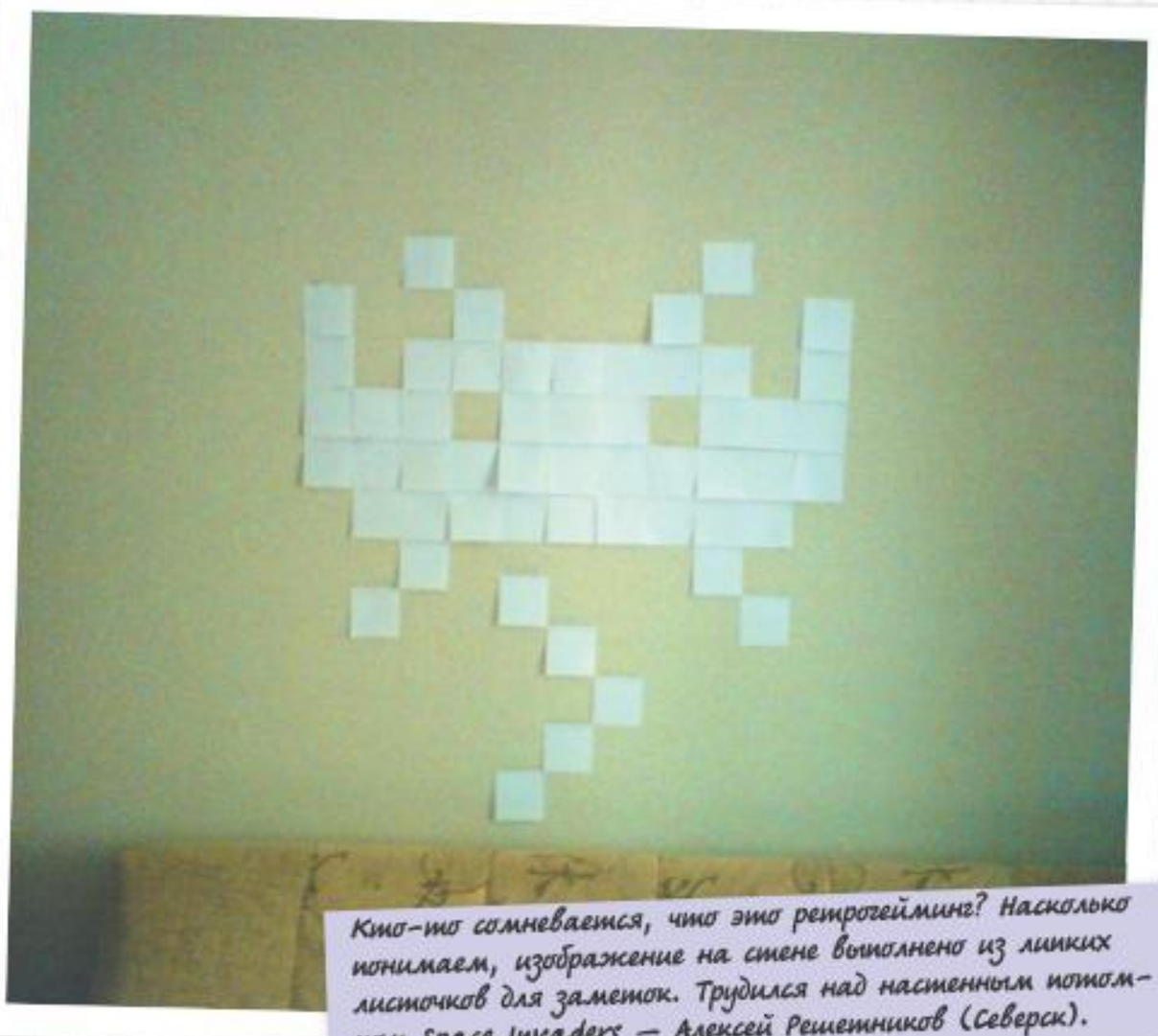
МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Пакзилла, зародившийся в недрах «Фотошопа» и 3DS Max при участии мозга и умелых рук Артема Брыля.

Клэймен из игры The Neverhood, придавал форму — Марк Вертинский.



Кто-то сомневается, что это ретрогейминг? Насколько понимаем, изображение на стене выполнено из липких листочков для заметок. Трудился над настенным потомком Space Invaders — Алексей Решетников (Северск).

Андрей Сергеев считает, что таким нехитрым способом поиграть в «Сталкера» получится и на «Денди

Коллаж ретрогероев в исполнении Николая Батищева.

Да, это тоже фотожаба на The Neverhood. Чтобы понять, в чем соль, надо внимательно присмотреться к наскальной живописи.

И снова герой «Неверхуда» в исполнении Марии и Ивана Лакеевых (Новосибирск).

НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — **ПРИШЕЛЬЦЫ**, т.е. все, что связано с обитателями других планет, измерений, реальностей, да мало ли откуда еще можно прийти в мир наш из мира не нашего.

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес **mail@igromania.ru** — с обязательной пометкой «**Игромания/Минута славы**». Работы принимаются до 15 сентября.

Call of Pacman в интерпретации Ивана Париевского (Тихвин).

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

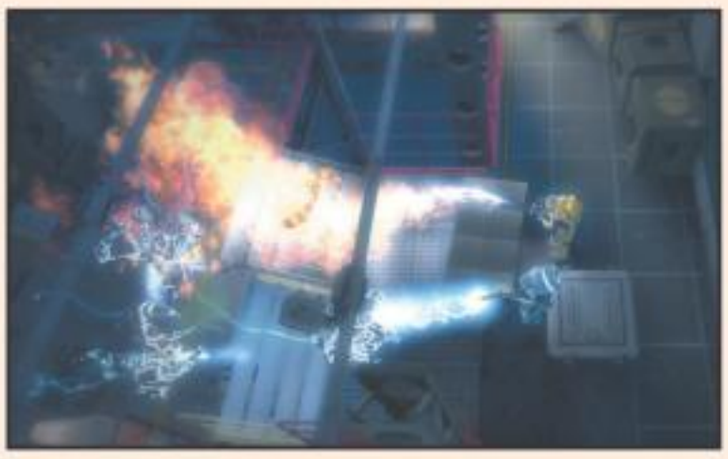
Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Alien Shooter 2: Conscription (PC)

Читы вбиваются прямо во время игры. Коды не работают в режиме Survive.

remgamma — черно-белая картинка
stwin — завершение миссии
cheath — 1000 единиц здоровья
st1 — 15 000 здоровья
st2 — бессмертие
stammo — патроны
stexp или **cheatexp** — получение нового уровня
cheats — повышает скорость на 50 единиц
cheatw — повышает скорость перезарядки на 100 единиц
stkk — убивает всех врагов вокруг героя
stk9 — убивает всех врагов на карте
stgod — $50 000, повышение всех способностей (кроме перков) на 100-200 единиц
stm или **cheatm** — $10 000
stshop — магазин
stmus[x] — проматывает **x** музыкальных треков вперед
stmusstop — останавливает музыку
stat — включает или отключает статистику

Alien Swarm (PC)



Коды набираются в консоли, которая вызывается тильдой (~). Если консоль не появляется, активируйте ее в настройках игры. Учтите, что коды работают только в онлайне.

sv_cheats 1 — активирует режим читов. Без этого остальные коды работать не будут.
asw_god 1 — бессмертие
asw_auto_reload 0 — отключает автоматическую перезарядку
asw_horde_override 1 — активирует виртуального режиссера
exec 360_controller_pc.cfg — включает поддержку контроллера от Xbox 360
asw_gimme_ammo — максимум патронов для всех видов оружия
asw_gimme_health — максимум здоровья
firstperson — вид от первого лица
asw_tilegen — запускает генератор уровней
openserverbrowser — открывает браузер серверов

Alpha Protocol (PC)

В игре можно изменить множество параметров, отредактировав нужные файлы. Перед своим вмешательством не забудьте сделать их резервную копию на всякий случай.

Откройте «Блокнотом» файл **DefaultLevelChart.ini**, который лежит в папке с игрой. Найдите в нем строку **LevelChart (MinXPNeeded=0, APGained=30, SkillCap=4, SpecialSkillCap=4)** (цифры могут быть немного другие). Приведите ее к следующему виду: **LevelChart(MinXPNeeded=0, APGained=500, SkillCap=10, SpecialSkillCap=15)**. Теперь при переходе на новый уровень вы будете получать по 500 очков способностей и сможете быстро прокачать все навыки до максимального уровня.

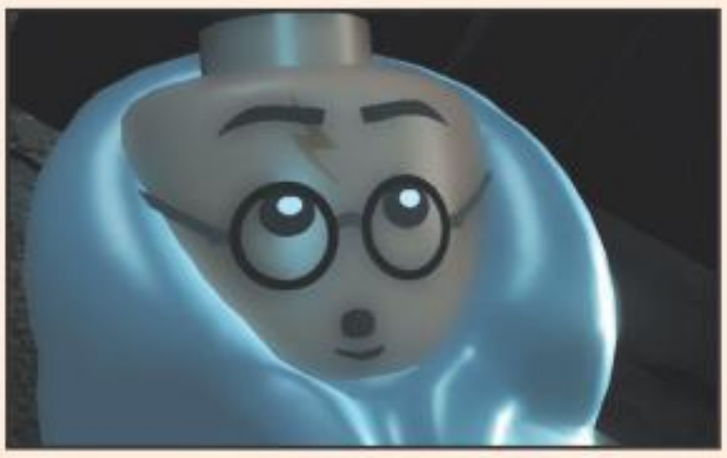
Далее на очереди файл **DefaultDamageTypesData.ini**. В нем прописаны повреждения и бронебойность каждого вида оружия, встречающегося в игре. Возьмем для примера пистолет со снотворным. Его строки выглядят так:

APGame.APDmgType_Traquilizer
BaseDamage=-100
ArmorPenetration=-100

Поменяйте числа на положительные, и пистолет со снотворным превратится из оружия усыпления в оружие убийства. Можно легко увеличить повреждения любого ствола, прописав высокие значения в этих строках.

В файле **DefaultGame.ini** указаны требования для открытия перков. К примеру, строка **PerkAcquisitionRequiredCount[0]=25; Demolitions Expert — Kill this many enemies with Explosive Grenades** отвечает за количество врагов, которых надо убить гранатами, чтобы открыть перк **Demolition Expert**. Измените число **25** на **1**, и навык откроется после первого убитого гранатой врага.

LEGO Harry Potter: Years 1-4 (PC, PS3, X360, Wii)



Коды набираются в магазине Wiseacres Wizarding, на втором этаже.

Эти коды открывают одиннадцать золотых деталей LEGO: **QE4VC7**, **FY8H97**, **3MQT4P**, **PQPM7Z**, **ZY2CPA**, **3GMTP6**, **XY6VYZ**, **TUNC4W**, **EJ42Q6**, **GFJCV9**, **DZCY6G**.

Следующие коды открывают новые заклинания: **VE9VV7**, **QFB6NR**, **6DNR6L**, **9GJ442**, **CD4JLX**, **MYN3NB**, **ND2L7W**, **ERA9DR**, **H8FTHL**, **YEB9Q9**, **2M2XJ6**, **JK6QRM**, **UW8LRH**, **2UCA3M**, **U6EE8X**, **UWDJ4Y**, **KWWQ44**, **YZNRF6**.

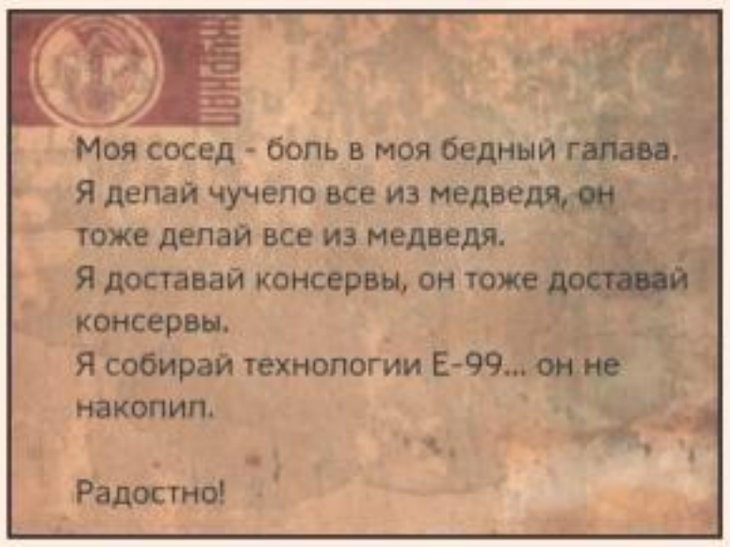
Далее идут обычные читы:

AUC8EH — морковки вместо волшебных палочек
H27KGC — портреты персонажей
HA79V8 — детектор монет
T7PVVN — Рождество
4DMK2R — маскировка
J9U6Z9 — дополнительные сердца
ZEX7MV — после падения не отнимается здоровье
Z9BFAD — быстрое копание
FA3GQA — быстрое использование магии
84QNQN — детектор золотых деталей
TTMC6D — детектор символов Хогвартса
F88VUW — пол становится скользким, как лед
QQWC6B — бессмертие
7AD7HE — детектор красных деталей
89ML2W — пополняет здоровье
74YKR7 — в два раза больше фишек LEGO
J3WHNK — в четыре
XK9ANE — в шесть
HUFV2H — в восемь
H8X69Y — в десять
HZBVX7 — силуэты вместо персонажей
BMEU6X — поющая мандрагора
67FKWZ — магнит, притягивающий фишки

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Singularity



На уровне с заводом, обрабатывающим E-99, можно найти шкафчик с запиской внутри. В нем-то и дело. Она пародирует речь героя известного фильма «Борат», жаловавшегося на своего соседа: «Он моя сосед. Нурсултан Тюлякбаев. Боль в моя дырка задница. Я делай окно все из стекло, он тоже делай все из стекло. Я делай камин, он тоже делай камин. Я закупай радио. Он не накопил. Радостно!» — *Максим Фролов*

Один из рисунков на стене, который можно восстановить при помощи перчатки, копирует схему доктора Эмета Брауна из фильма «Назад в будущее 2». Схема наглядно демонстрирует, что если отправиться в прошлое и что-то там изменить, то создается новая параллельная вселенная и вернуться в «прежнее настоящее» уже будет невозможно. — *Роман Смирнов*

В комнате, где стоит последний усовершенствователь прибора управления временем (он становится синим), есть вентиляционное отверстие. Если прострелить решетку и спуститься по лестнице, вы окажетесь в небольшом помещении, где из стены торчит большое колесо, точь-в-точь как в сериале Lost («Остаться в живых»). Покрутить его, увы, нельзя. А неплохой был бы вариант для еще одной концовки! — *Андрей Миронов*

В самом начале игры, после того как вы возьмете пистолет, перед зданием с надписью «Мощь» есть детская площадка со сломанными качелями и каруселью. На последней можно покрутиться. Для этого достаточно залезть на нее и нажать кнопку «Использовать». — *Андрей Полозов*

Runaway: A Twist of Fate

В психушке есть одна забавная батарея отопления. Если навести на нее курсор, то появится предложение сразу перейти к концовке игры. Правда, чуть позже игра сообщит, что эта ошибка была только в бета-версии, а сейчас ее исправили. Еще с этим радиатором

можно попробовать потанцевать и даже, выражаясь языком локализаторов, бодланут его. При выборе этих действий, к сожалению, ничего не происходит. А хотелось бы на это посмотреть!

Еще в психбольнице есть коврик с изображением игры Pac-Man. Его покажут в одной из сцен. — *Денис Буньков*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Этот трюк позволяет прокачать все способности Принца хоть в самом начале игры. Система простая. Заработайте очко способностей, но не используйте его сразу, а доберитесь до ближайшей контрольной точки. После этого тратьте очко и тут же где-нибудь умирайте. Игра загрузит сохранение, при этом и очко способностей, и выученное умение останутся при вас. Снова улучшайте навыки Принца, погибайте, загружайтесь... и далее по кругу, пока все умения не будут выучены. — *Дмитрий Алферов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Star-Craft 2: Wings of Liberty** от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ТЕСТ №9

СЕНТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какое из указанных ниже произведений компания **Traveller's Tales** еще не успела LEGOлизировать?

А. Комиксы и фильмы о Человеке-пауке
Б. Комиксы и фильмы о Бэтмене
В. Сагу «Звездные войны»
Г. Приключения Индианы Джонса
Д. Игру Rock Band

❷ Серии **Dragon Quest** (она же **Dragon Warrior**) и **Final Fantasy** сейчас совершенно непохожи друг на друга. Но когда вышли первые игры этих серий на приставке NES (она же Dendy), то они идейно не слишком отличались друг от друга. А какая из этих игр появилась на свет первой и при каких обстоятельствах?

А. Обе они вышли в 1987 году, то есть практически одновременно
Б. Final Fantasy вышла на год раньше Dragon Warrior
В. Dragon Warrior появился на год раньше Final Fantasy
Г. Final Fantasy вообще на NES не выходила и появилась гораздо позже Dragon Warrior
Д. Dragon Warrior вообще на NES не выходил и появился гораздо позже Final Fantasy

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Рон Гилберт, автор игры **DeathSpank**, которая вышла буквально только что, не имеет ничего общего с тем знаменитым Роном Гилбертом, создавшим серию **The Secret of Monkey Island** и множество других отличных игр. Это два разных человека.

А. Бывают же на свете совпадения!
Б. Ну и бред же вы написали.

❹ **Need for Speed: World Online** — это вторая попытка вывести серию **Need for Speed** в онлайн. Первая провалилась.

А. Совершенно верно.
Б. Выдумки это все.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Please turn off all cell phones, gauss rifles, EMPs, psionic waveform emitters, and plasma-based perdition flamethrowers. Thanks, and have a great flight («Пожалуйста, выключите все телефоны, гауссовы винтовки, электромагнитные и пси-излучатели, а также карающие плазменные огнеметы. Спасибо и приятного полета».)

А. DeathSpank
Б. Mass Effect 2
В. Sins of a Solar Empire
Г. StarCraft 2: Wings of Liberty
Д. Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Split/Second
Б. Blur
В. Need for Speed: World Online
Г. Race Driver GRID
Д. Need for Speed: Shift

❼ Давайте вспомним, чем Кейн и Линч занимались в первой части игры? Проверьте, не затесалась ли в список ошибка. Итак, в Kane & Lynch: Dead Men герои...

А. ...сбежали из тюремного автобуса
Б. ...взорвали электростанцию
В. ...ограбили банк
Г. ...побывали в Токио
Д. ...устроили перестрелку на кладбище

НАШИ ПРИЗЫ

Набор из портативного жесткого диска GoFlex 500 Gb, устройства общего доступа GoFlex Net и мультимедийного проигрывателя высокой четкости GoFlex TV.

GoFlex Net поможет получить доступ к своим файлам из любой точки мира, а GoFlex TV подключается к телевизору и крутит фильмы, музыку и фотографии с жесткого диска GoFlex 500 Gb или любого USB-устройства. Призы предоставлены компанией Seagate (www.seagate.com/www/ru-ru).

СКАНВОРД №9

СЕНТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

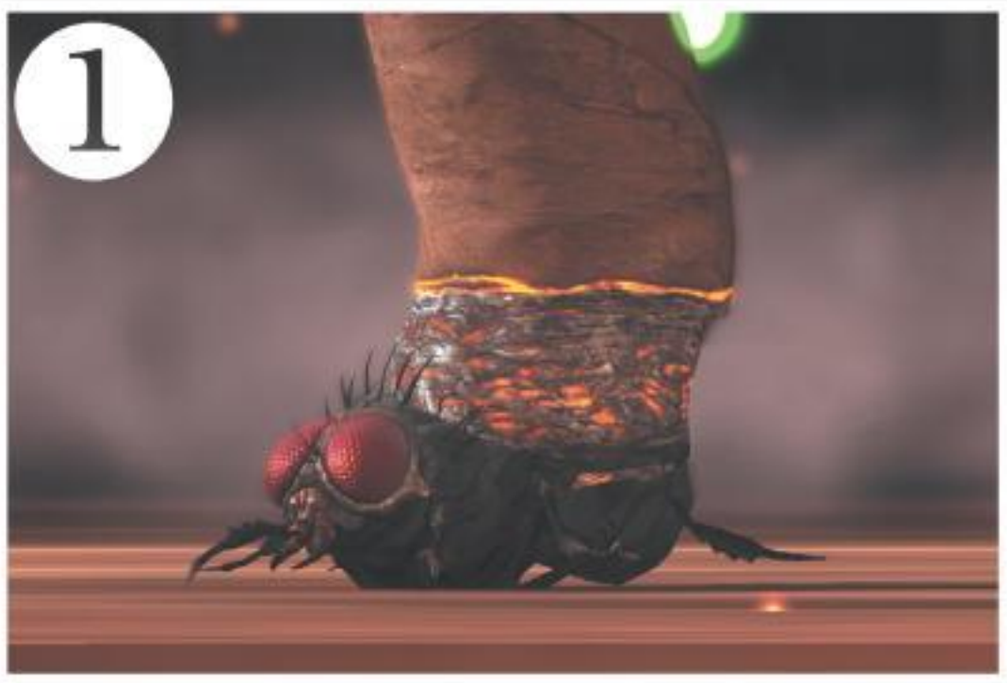
Герой El Shaddai			Друг Ило	Потеряный викинг	Жизненная энергия			Сражение / Транспорт пехоты			
Героиня серии Broken Sword	6				Очкарик с молнией на лбу						4
Бывает и на зверей, и на людей			Рыцарская броня					Стая зергов / Злодей в Divinity 2	3		
			1		Чит						
Вулканец из Star Trek					Героиня Resident Evil			5			
				«Кусочек» магии в Magicka							
				Член мафии							
	У G-Man он всегда с собой	Писатель с фонариком					Самая новая игра NCSoft				
	2			Частое место действия в играх							

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой StarCraft 2: Wings of Liberty от компании «1С-СофтКлаб»

ФОТОПАМЯТЬ №9 СЕНТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры StarCraft 2: Wings of Liberty в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№6/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ А (к Max Payne 3 компания Remedy Entertainment не имеет отношения)
❷ Д (в Prince of Persia: The Forgotten Sands Принц научился управлять стихией)
❸ А (Марио за свою виртуальную жизнь успел поучаствовать в более чем двухстах играх)
❹ Б (Виллэ Хаапасало снимался в фильме «Особенности национальной охоты» и к Алану Уэйку не имеет никакого отношения)
❺ В (цитата из Alpha Protocol)
❻ Д (скриншот из Call of Juarez: Bound in Blood)
❼ Д (в Red Dead Redemption «Одноруких бандитов» не было)

Победители

1. Максим Карелин (Оренбург)
2. Юрий Антипов (Пушкин)
3. Григорий Скрипка (Казань)

ПРИЗЫ

Первое место — наушники с микрофоном Razer Carcharias
Второе место — ковер Razer Destructor.
Третье место — наушники Razer Moray.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: плотина, Мак, шрам, игра, ОЗ, Данте, дети, Йоши, слим, нажатие, Адам, Аня, Элис, знак. По вертикали: мазила, дБ, дзюдо, калаш, Бонни, Иши, карта, Итан, Денди, Мина. Ключевое слово: **шпора**.

Победители

1. Владислав Жилкин (Салават)
2. Сергей Дроздов (Омск, +7 923 *** 78 77)
3. Игорь Котов (Екатеринбург, +7 922 *** 79 80)
4. Алексей Самоцветов (Киржач)
5. Филипп Качалин (Москва)

ПРИЗЫ

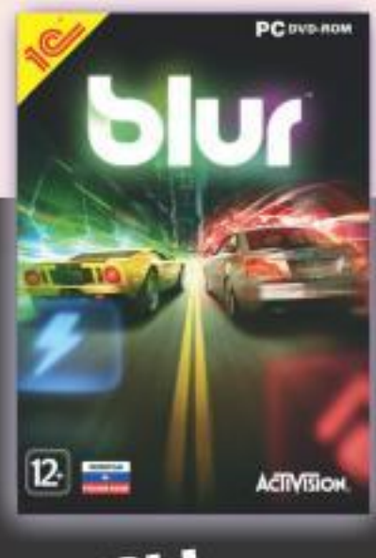
Победители получают игру Split/Second от компании «Новый диск».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(BioShock 2)
2, 3, 1, 4

Победители

1. Яков Дидин (Ангарск)
2. Максим Шашков (Муравленко, +7 962 *** 12 08)
3. Антон Корниенко (Абакан)
4. Дмитрий Коробкин (Санкт-Петербург)
5. Егор Гаврильев (Покровск, +7 924 *** 77 56)



ПРИЗЫ

Победители получают игру Blur от компании «1С-СофтКлаб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 9. Сентябрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №9

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 9. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на сентябрьские конкурсы принимаются до 27.09.2010. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Freedom Force vs The 3rd Reich

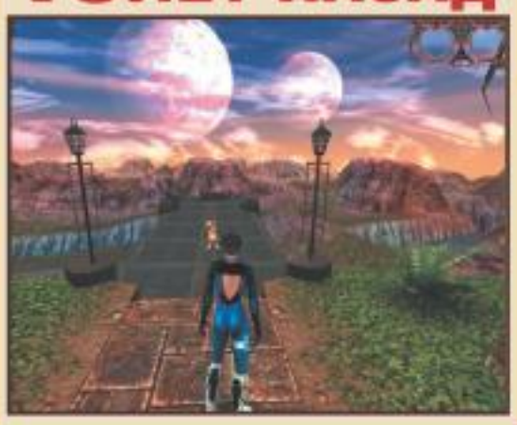
ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Супергеройский симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Irrational Games

В вышедшей в 2002-м тактико-ролевой игре **Freedom Force** реалистично отображался процесс происхождения отдельных супергероев и их объединения в элитную команду (наподобие Мстителей или Лиги Справедливости). FF на два года опередила **X-Men Legends** — и многие из изобретенных **Irrational Games** самодельных пародийных персонажей оказались ярче и интереснее героев издательств Marvel и DC. Для полноты картины FF не хватало только одного — сиквела, в котором полностью укомплектованная суперкоманда встретила бы достойного противника...

Сиквел состоялся три года спустя, и врагами наших суперменов оказались победившие во Второй мировой нацисты! Решение вполне в духе сенсационных сюжетов Серебряной эры американских комиксов — ну кто откажется посмотреть на то, как Суперколлайдер, Муравей и Алхимика крушат фашистские танки и сражаются с немецким сверхзлодеем Блицкригом?

К сожалению, заурядные военные миссии оказались не самым удачным полем для супергеройских подвигов. В игре, где основным оружием является вырванный из асфальта фонарный столб, не очень-то интересно взрывать бункеры и спасать военнопленных. С большинством заданий Freedom Force vs The 3rd Reich прекрасно справились бы Коммандос из одноименной серии.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Heavy Metal: F.A.K.K.2

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Порнографический TPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Gathering of Developers/Ritual Entertainment

К началу 2000-х жанр шутеров от третьего лица все еще не оправился от влияния серии **Tomb Raider**. Встречались попытки к бегству вроде **Omikron: The Nomad Soul**, но в среднем TPS обязательно присутствовали похожая на порномодель героиня и акробатические трюки, во время исполнения которых эту модель можно изучить в мельчайших подробностях.

Через год все это изменит **Max Payne** — ну а пока **Ritual** при поддержке журнала брутальной фантастики и эротического фэнтези Heavy Metal доводит линию Лары Крофт до логического завершения игрой, где в главной роли занята НАСТОЯЩАЯ порномодель в обтягивающем комбинезоне, с бензопилой в одной руке и гранатометом в другой. Полигональный образ героини Джулии срисован с актрисы Джулии Стрэйн, снявшейся более чем в 100 фильмах (из которых только 6 являются откровенной порнографией) и в 1993 году признанной лучшей моделью журнала Penthouse.

Собственно, это все, что вам надо знать о **Heavy Metal: F.A.K.K. 2**... и о двухтысячном годе как таковом.

С непорнографической точки зрения F.A.K.K. 2 — рядовой TPS, в котором творчески использован движок **Quake 3: Arena** (планета Эдем даже в наше время достойно смотрится) и впервые в истории жанра применена независимая стрельба с двух рук.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Phantasmagoria

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line

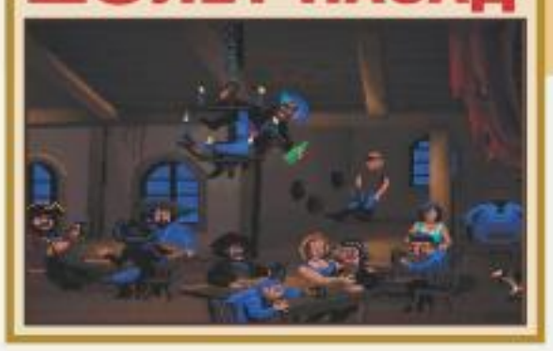
Phantasmagoria занимает семь компакт-дисков — и первые шесть главдизайнер Роберта Уильямс потратила исключительно на создание атмосферы.

Головоломок в привычном смысле этого слова в игре нет, и просмотр прохождения игры на YouTube мало чем отличается от ее непосредственного прохождения. Оцифрованная фигурка писательницы Эдриан бродит по пререндеренным комнатам старого особняка. Ничего особенного не происходит: героиня общается с соседями, ездит в город, ругается с мужем-фотографом. Но нам с самого начала ясно, что история про дом с привидениями в Новой Англии ничем хорошим закончиться не может, и с каждым новым скормленным компьютеру диском нарастает психологическое напряжение.

К шестому диску нервы игрока так расшатаны кошмарами и галлюцинациями Эдриан (а также великолепной тревожной музыкой), что ужас начинают внушать сами стены особняка — рисунок обоев, картины, отражения в зеркале... На седьмом диске паранойя героини оказывается совершенно оправданной, и игра завершается леденящей душу игрой в кошки-мышки.

Перед нами предтеча жанра survival horror в его мистической разновидности. Если из **Alone in the Dark** вышла серия **Resident Evil**, то «Фантасмагории» обязан своим появлением **Silent Hill**.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



The Secret of Monkey Island

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Квест про пиратов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Lucasfilm Games

Двадцать лет назад **LucasArts** выпустила квест на свежую пиратскую тему. Тематика жанру подходит как нельзя лучше: можно ли представить себе более квестовую сюжетную задачу, чем поиск закопанного сокровища?

В **The Secret of Monkey Island** вместо сокровища мы находим футболку с дурацкой надписью. Традиционные пиратские цели — украсть идола, найти сокровище, победить на дуэли — здесь не более чем прелюдия к настоящему большому приключению. Как и во всех лучших квестах, сюжетные перипетии TSoMI не имеют особого значения (Гайбраш Трипвуд хотел стать пиратом, но по дороге влюбился в губернатора острова, которую похитил злой пират-призрак), а вот отношения между персонажами — имеют.

Каждый из «подвигов» Гайбраша по отдельности совершенно идиотский и бессмысленный, но все вместе они доказывают его любовь к Элейн Марли — к финалу игры герой и героиня заслужили право вместе смотреть на фейерверк... Сразу заметно, что к сюжету приложил руку Тим Шейфер.

Головоломки в TSoMI сложнейшие, требующие жонглирования множеством предметов в инвентаре и отказа от человеческой логики в пользу специфической логики дизайнеров — Шейфера, Рона Гилберта и Дэйва Гроссмана. Главное тут не логика — главное, чтобы было смешно!

FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5 серии 750

Быстрее.
Умнее.

Процессор
Intel® Core™ i5 серия 750 (4 ядра, 2,66 Гц)

Платформа
Socket 1156 ASUS P7P55 LX

Память 4GB DDR3

Жесткий диск 750GB

Графический процессор
512MB ATI Radeon HD 5770

Приводы DVD-RW,
мультиформатный Card Reader

реклама

25 599 руб.

Твой «заряженный» компьютер!

* Цена приведена на 26.07.10 и может изменяться. Уточняйте в прайс-листе компании.

С момента начала производства компьютер **FLEXTRON® Quattro** постоянно совершенствовался, всегда оставаясь одним из наиболее сбалансированных домашних компьютеров на российском рынке.

Пятое поколение **FLEXTRON® Quattro** использует принципиально новые решения, которые позволяют говорить о нем не как об очередной модернизации, а скорее как о новом компьютере в модельном ряду **FLEXTRON®**.

Благодаря интеллектуальной производительности нового **процессора Intel® Core™ i5 серии 750** вы ощутите потрясающую скорость вашего нового компьютера в многозадачных приложениях. Процессор Intel сам направит свои ресурсы туда, где они действительно необходимы.

ATI Radeon HD 5770 – первая в своем классе графической карта с поддержкой **DirectX®11**, создающая яркое и реалистичное изображение и обеспечивающая высочайшую производительность для воспроизведения HD игр. Используя революционную технологию **ATI Eyefinity**, карта позволит вам расширить визуальное пространство на три монитора.

Все это, вместе с отличной оснащенностью и низкой ценой, делает **FLEXTRON® Quattro лучшим выбором 2010 года** для тех, кто хочет приобрести действительно мощный и современный компьютер. И, конечно, хочет при этом ощутимо сэкономить.

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Единая справочная: **(495) 925-64-47**
Интернет-магазин: **www.fcenter.ru** **www.fcshop.ru**

Адреса салонов-магазинов:
м.«Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м.«Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м.«Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м.«Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating**.

ЗЛО НЕ ПРИХОДИТ **СЛУЧАЙНО**

ДЬЯВОЛ

НОВЫЙ КОШМАР, **РОЖДЕННЫЙ ВАШИМ ВООБРАЖЕНИЕМ**

В КИНО С 23 СЕНТЯБРЯ

РЕКЛАМА

www.filmdevil.ru

MRC

УЖЕ РЯДОМ

A UNIVERSAL RELEASE

©2010 UNIVERSAL STUDIOS